PC PLAYER

PC PLAYER

DAS PC-SPIELE-MAGAZIN 3/2000

DM 9,90

S 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,- HFL 12,50 · LIT 14.000,-bfr 240,- · DR 2.400,- · pta 1.100,-

www.pcplayer.de

NUR DM 9,90 MIT 2 CDS

4 395075 809907 03

B 90862 E

HIGHLIGHTS

EXKLUSIV INTERVIEW MIT GEOFF CRAMMOND

Erste Infos über GRAND PRIX 3

Auf CD

12 SPIELBARE DEMOS

C&C 3: TIBERIAN SUN

GABRIEL KNIGHT 3

STAR TREK: DER AUFSTAND

AKTUELLE PREVIEWS

- Warcraft 3
- Need for Speed 5
- Sacrifice
- Arcatera
- Pool of Radiance 2

FINAL FANTASY 8

Romantisches Rollenspiel mit fernöstlichem Flair

■ SPECIAL: SPIELE-HIGHLIGHTS 2000 ■ NOX: WAS TAUGT DER DIABLO-KILLER ■ WINTERPAUSE ADE: ANSTOSS 3 IM TEST ■ NEU: LAN-PARTY-PLANER



Hitparaden-Stürmer

Beruhigend, dass es selbst in unserer schnelllebigen Computerwelt noch so was wie Kontinuität gibt. So erfreuen sich Strategie- und Aufbauspiele bereits seit längerem ungebrochener Beliebtheit, wie ein Blick auf die aktuellen Spiele-Charts von Seite 40 belegt.

Dort besetzt dieses Genre praktisch die Hälfte der Hitparade, und das sowohl bei der PC-Player-Leserschaft, als auch in den für Deutschland ermittelten Verkaufs-Charts. Die kürzlich von Media Control veröffentlichte Jahres-Hitparade 1999 schlägt in dieselbe Kerbe, denn mit **Command & Conquer 3, Age of Empires 2, Die Siedler 3, SimCity 3000** und **Rollercoaster Tycoon** entsprang gleich die komplette Top Fünf des vergangenen Jahres dem besagten Genre.

Eigentlich erstaunlich, wenn Sie bedenken, dass dieser Spiel-Typus dem Zeitgeist zumindest in einem Punkt ziemlich hinterher hinkt: Verglichen mit den Grafikorgien, wie sie insbesondere die gängigen 3D-Shooter und Action-Adventures zu bieten haben, stinkt die strategische Aufbauwirtschaft doch meistens ziemlich ab. So begeisterte keiner der genannten Titel sein Publikum mit prachtvollen 3D-Animationen oder orgiastischen Lichteffekten, wohl aber mit einem gut durchdachten, da auf lang anhaltenden Spielspaß getrimmten Gameplay. Offensichtlich lassen sich die meisten Spieler eben doch nicht von oberflächlichen Grafikorgien oder röhrendem Marketing-Gedöns betäuben, sondern beherzigen auch bei der Spiele-Auswahl die Faustregel des täglichen Konsumentenlebens: **Kauf nie eine Ware nach ihrer Verpackung**. Vielleicht sollte sich diese Weisheit auch der eine oder andere Spiele-Designer hinter die Ohren schreiben, der jahrelang an seiner tollen 3D-Grafik-Engine herum pfriemelt, statt sich über das eigentliche Spielprinzip Gedanken zu machen.

Die ungebrochene Popularität der Strategie- und Aufbauspiele hat aber auch Auswirkungen auf die PC-Player-Redaktion, und dort insbesondere auf unseren Oberstrategen **Thomas Werner**. Damit der arme Bursche auch mal wieder eine Mütze voll Schlaf abbekommt, haben wir uns nach Verstärkung umgeschaut – und auch gefunden. **Spot an** für den 25 Lenze alten Jungredakteur **Damian Knaus**. Zu dessen Vorlieben zählen neben Rollenspielen (wer mag die eigentlich nicht?) eben jene besagten Spiele-Genres. Ex-Student Damian schreibt also ab sofort seine Lehramtskarriere in den Wind und sich dafür in der Redaktion die Finger wund.

Viel Freude beim Blättern und Schmökern wünscht

Ihr PC Player Team



Hinten (v.l.n.r.): Manfred Duy, Stefan Seidel, Roland Austinat, Udo Hoffmann, Thomas Werner, Steffi Kußeler
Vorn (v.l.n.r.): Damian Knaus, Martin Schnelle, Jochen Rist.



Der eher wortkarge Geoff Crammond gab uns ein Exklusiv-Interview. Neue Infos über Grand Prix 3 auf **Seite 46**



Lange genug mussten Fußballmanager-Fans darben: Jetzt aber ab ins Trainingslager mit Anstoss 3! **Seite 96**



Blizzard plant viele spannende Dinge für Warcraft 3. Welche das nun genau sind, lesen Sie auf **Seite 80**

Festplatten

Festplatten sind derzeit so preiswert wie nie zuvor, doch für welche soll man sich entscheiden? Wir prüfen die aktuellen Massenspeicher auf **Seite 160**

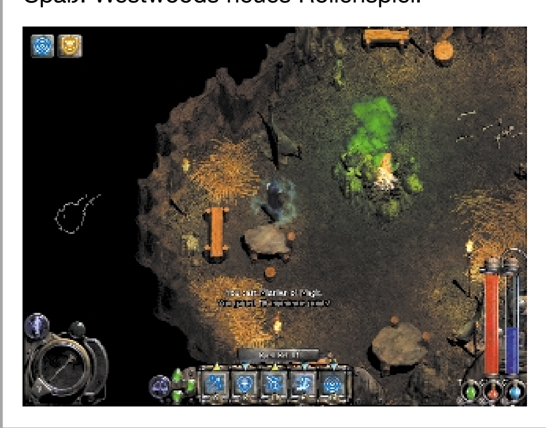


PC PLAYER Inhalt

Ausgabe 3 ■ März 2000

TITELSTORY

SPIELE-TEST



SPIELE-TEST



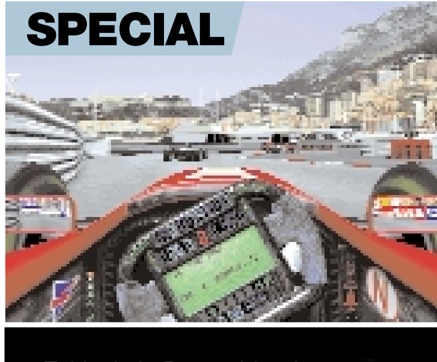
SPIELE-TEST

NEWS

PREVIEWS

RUBRIKEN

SPECIAL



Exklusiv in Deutschland - nur bei PC Player: Geoff Crammond plaudert über den brandheißen Nachfolger seiner legendären Formel-1-Simulationen.

SPIELE-TESTS

SPECIALS

HARDWARE



Festplatten: Marktübersicht der gängigsten Modelle. 160

185 Player's Guide

32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen



CD-Inhalt

Wegen des großen Erfolges der letzten CD haben wir auf vielfachen Wunsch auch diesmal wieder ein paar spannende Video-Player produziert. Mit dabei sind natürlich auch die aktuellsten Demos, Patches und Treiber für Sound- und Grafikkarten.

CD-ROM-SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.

Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort: CD-ROM 3/2000,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München



INHALT CD A

Demos
(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Dirt Track Racing
- Imperium Galactica 2
- Jetboat Superchamps
- Killer Loop
- Nascar 3
- Shanghai: Second Dynasty

Patches
(Befindet sich im Verzeichnis \PATCHES\)
- Age of Empires V1.0c (dt.)
- Codename Eagle V1.12
- Close Combat 4 V4.01
- Driver V2.0 US
- Mig Alley V1.1
- Rally Championship 2000 V5.27.1
- Slave Zero (LAN, Force Feedback)
- Tomb Raider: The Last Revelation (us)
- Unreal Tournament V4.05B

Videos
(Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
- Multimedia Leserbriefe
- Outtakes der Leserbriefe
- Test-Player: Planescape: Torment
- Test-Player: Messiah
- Test-Player: Asheron's Call
- Test-Player: Final Fantasy 8
- Preview: HALO
- Preview: The Sims

Treiber
(Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\)
- Grafikkartentreiber der wichtigsten Hersteller

Service
(Befindet sich im Verzeichnis \DATA\SERVICE\)
- GeForce 256 – Grafikdemo (Dagoth Moor Zoological Gardens)
- BMW Z3 M für Need for Speed: Brennender Asphalt

INHALT CD B

Demos
(Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
- Command & Conquer 3: Tiberian Sun
- Demise
- Gabriel Knight 3
- Links LS 2000
- Star Trek: Der Aufstand
- Septerra Core (deutsch)

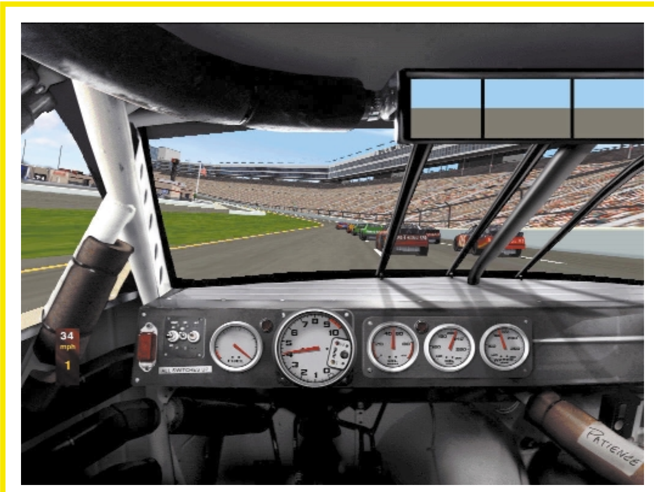
Patches
(Befindet sich im Verzeichnis \PATCHES\)
- Age of Wonders V1.2
- Armored Fist 3
- C&C 3: Tiberian Sun V1.17
- Codename Eagle Demo-Patch V1.02
- Cutthroats V6.0
- Jagged Alliance 2 V1.06
- NHL Championship 2000
- Outcast
- Revenant V1.11e
- Alpha Centauri
- Siedler 3 V1.56 US
- Star Trek: Starfleet Command V1.00 auf V1.02
- Star Trek: Starfleet Command V1.01 auf V1.02
- TNN Outdoors Pro Hunter
- Ultima 9: Ascension V1.07e

Treiber
(Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\)
- Soundkartentreiber von allen wichtigen Herstellern (z.B. Live Ware 3.0-Treiber von Creative)

PC Player Datenbank
(Befindet sich im Verzeichnis)
- Alle Spieletests seit der Erstausgabe

PC Player Digital
(Befindet sich im Verzeichnis \DATA\PDF\)
- Das komplette Heft 2/2000 als .PDF-Datei





TOP DEMO: NASCAR RACING 3

Nach langer Pause setzt Sierra seine Rennspiel-Serie endlich fort. In der Demo dürfen Sie in zwei Strecken reinschnuppern.

■ **Genre:** Rennspiel ■ **Hersteller:** Sierra
■ **Erfordert:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 67 MByte, auf CD A



DIRT TRACK RACING

Und noch ein schickes Rennspiel. Drei Kurse laden zu einem kleinen Rennspaß im modrigen Schlamm ein.

■ **Genre:** Rennspiel ■ **Hersteller:** Ratbag/Wizard Works
■ **Erfordert:** Pentium/200, 32MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 58 MByte, auf CD A



IMPERIUM GALACTICA 2

In der Demo dieser Weltraum-Handelssimulation dürfen Sie das Tutorial und drei Level bestreiten.

■ **Genre:** Handelssimulation ■ **Hersteller:** GT Interactive
■ **Erfordert:** Pentium/266, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 132 MByte, auf CD A



JETBOAT SUPERCHAMPS

Ab ins kühle Nass. Mit unserer Demo flitzen Sie im Boot um die Wette. Vergessen Sie nicht, dass Rennboote keine Bremse haben.

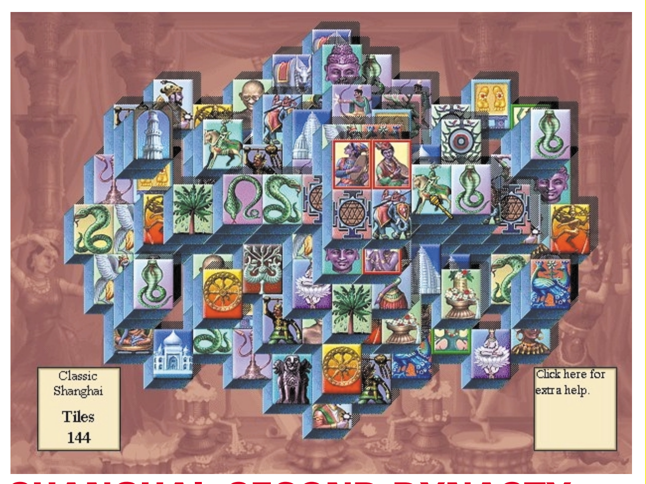
■ **Genre:** Rennspiel ■ **Hersteller:** Fiendish Entertainment
■ **Erfordert:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 116 MByte, auf CD A



KILLER LOOP

Auf keinen Fall mit vollem Magen spielen. Die fahrbare erste Strecke macht so mancher Achterbahn Konkurrenz.

■ **Genre:** Rennspiel ■ **Hersteller:** Crave Entertainment
■ **Erfordert:** Pentium/166, 16 MByte RAM, Windows 95/98, 3D-Karte
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 25 MByte, auf CD A



SHANGHAI: SECOND DYNASTY

Das traditionelle fernöstliche Brettspiel meldet sich in einer neuen Computer-Fassung zurück.

■ **Genre:** Strategie ■ **Hersteller:** Activision
■ **Erfordert:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 26 MByte, auf CD A



STAR TREK – DER AUFSTAND

Im Spiel zum jüngsten Enterprise-Abenteuer steuern sie den Vulkanier Sovuk, der auf dem Planeten der Ba'ku allerlei Ärger bekommt.

■ **Genre:** Action-Adventure ■ **Hersteller:** Presto Studios/Activision
■ **Erfordert:** Pentium/200, 32MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 52 MByte, auf CD B



DEMISE

Generieren Sie einen Charakter und erforschen Sie in unserer Demo die Stadt und einen benachbarten Dungeon des Rollenspiels.

■ **Genre:** Rollenspiel ■ **Hersteller:** Artifact Entertainment
■ **Erfordert:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 132 MByte, auf CD B



LINKS LS 2000

Ist Ihnen richtiges Golf zu teuer? Spielen Sie doch einen Kurs mit Microsofts neuster Golf-Simulation auf Ihrem PC.

■ **Genre:** Simulation ■ **Hersteller:** Microsoft
■ **Erfordert:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 48 MByte, auf CD B



COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Auch wenn sie schon die Vollversion besitzen, sollten Sie einen Blick auf die eigens für diese Demo kreierten Level werfen.

■ **Genre:** Echtzeit-Strategie ■ **Hersteller:** Westwood/Electronic Arts
■ **Erfordert:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 70 MByte, auf CD B



GABRIEL KNIGHT 3

In Sierras neuestem 3D-Adventure dürfen Sie seine Freundin Grace im zweiten Spieltag steuern.

■ **Genre:** Adventure ■ **Hersteller:** Sierra
■ **Erfordert:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 60 MByte, auf CD B



SEPTERRA CORE

Das gesamte erste Kapitel wartet auf Sie und zwei Computer-Mitstreiter in unserer Demo des Topware-Rollenspiels.

■ **Genre:** Rollenspiel ■ **Hersteller:** Valkyrie Studios/Topware
■ **Erfordert:** Pentium/200, 32 MByte RAM, Windows 95/98
■ **Benötigter Festplattenplatz:** 98 MByte, auf CD B

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Damit hat wohl niemand gerechnet: Martin (mash) Schnelle führt Ihnen in den Multimedia Leserbriefen das Rennspiel »Interstate 2001« vor. Und da hat sich eine Menge geändert. Die Grafik ist von der Realität nur noch mit geschultem Auge zu unterscheiden und das Waffenarsenal ist so ungewohnt wie noch nie. Ganz schön trinkfreudig präsentieren Udo und Damian übrigens das Techniklexikon. Indes sitzen Steffi und ihr neues Kuschelhasenbärchen zusammen bei Kerzenschein, als plötzlich ...



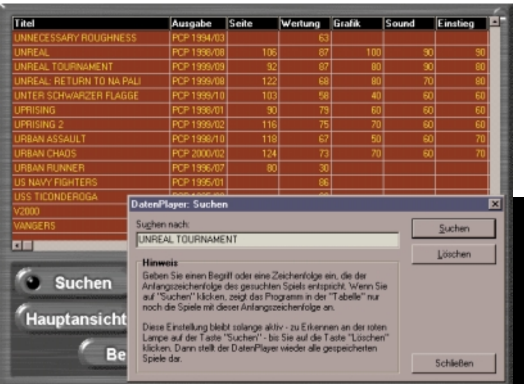






PC PLAYER Datenbank

Alle Spieletests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der B-CD. Mit Hilfe der Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus.



Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele in Tabellenform dargestellt.



Die PC-Player-Datenbank zeigt die wichtigsten Infos und ein Bild des Spieles.

VIDEO-CLIPS

Sämtliche Videos auf der CD-A liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.

Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der A-CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert.

Letzte Meldungen

Bill Gates zurückgetreten

Bill Gates ist von seiner bisherigen Position als Geschäftsführer bei Microsoft zurückgetreten. Den Job als CEO übernimmt sein bisheriger Vize Steve Ballmer. Gates selber wird nun Vorsitzender des Aufsichtsrates und »Chief Software Architect«.

KURZ NOTIERT

- Für den GameBoy gibt es bald einen **MP3-Zusatz**, mit dem er zum Walkman hochgerüstet werden kann.
- Cyan (»Riven«, »Myst«) bastelt derzeit an **Mudpie**, einem Online-Spiel, das im Myst-Universum angesiedelt ist und eine »echte« 3D-Grafik-Engine benutzt.
- Das britische **Star Trek: New Worlds**-Team hat die Brocken hingeworfen. Das Spiel wird nun von der Interplay-Haustruppe 14° East fertig gestellt.
- Havas Interactive kündigt **Half-Life: Generations** an. Inhalt : »Half-Life (dt.)«, »Half-Life: Opposing Force« und »Team Fortress Classic«.

CINEMAWARE LEBT!

Hersteller **Cinemaware** bereitet sein Comeback vor. Ende der 80er und Anfang der 90er Jahre tat sich die Firma durch grafisch opulente Titel wie »Defender of the Crown«, »It came from the Desert« und der »TV Sports«-Reihe für die 16-Bit-Computer Commodore Amiga und Atari ST hervor. Laut Firmenauskunft sind einige neue Projekte in Arbeit, davon mehrere Fortsetzungen. So rechnen wir mit »Defender of the Crown 2«, »TV Sports Hockey« und einem Nachfolger zu »It came from the Desert«. Sobald Details vorliegen, berichten wir weiter.



Wieder im Geschäft: Cinemaware.

Xatrix entwickelt Wolfenstein 2000

Xatrix Entertainments aktuelles Projekt ist **Wolfenstein 2000**, ein im Zweiten Weltkrieg angesiedelter 3D-Shooter. Für die Grafik zeichnet id Softwares letzte 3D-Engine verantwortlich, im Spiel werden deutsche Soldaten ihr Unwesen treiben, auch in Kriegsgefangenenlagern. Das Produkt soll Weihnachten 2000 veröffentlicht werden.



Xatrix bastelt zur Zeit an Wolfenstein 2000.

Nelson Piquet in der Zukunft

Im Jahre 2210 finden immer noch Rennen statt. Allerdings benutzt man dafür bei **Grand Prix Evolution** keine Autos mehr, sondern Schwebegleiter. In bester »Wipeout 2097«-Manier rasen Sie dabei über 12 Strecken. Publisher Take 2 konnte dafür übrigens Ex-Formel-1-Weltmeister Nelson Piquet als Schirmherrn gewinnen.

Das Besondere: Sie fahren nicht allein, sondern wie in der Formel 1 mit zwei Fahrern pro Team. So kann der Kollege Sie unterstützen, außerdem müssen Sie auf Boxenstopps und Fahrzeugeinstellungen achten.



Rasen in der Zukunft mit Grand Prix Evolution.

WAS IST DIE MATRIX?

Gerüchteweise arbeitet Shiny Entertainment an einem Actionspiel zum Film **Die Matrix**. Die Handlung soll sich auf die noch erscheinenden beiden Teile der Trilogie beziehen. Shiny selbst bestreitet auf seiner Website diese Annahme mit der Begründung, es würde noch an »Messiah« und »Sacrifice« gearbeitet. Angeblich ist auch Bungie Software im Gespräch. Die Zukunft wird jedenfalls zeigen, was der Realität und was dem Fabelreich entspricht.



Macht Shiny nun ein Spiel zu »Die Matrix« oder nicht?

CHOCOBOS AUF DEM PC

Eins der kleinen Unterspielchen aus »Final Fantasy 8« können Sie auf der Homepage `www.finalfantasy8.com` herunterladen. Es geht darum, mit einem der Chocobo-Vögel auf einer kleinen Karte Gegenstände einzusammeln. Im Spiel kommen diese dann Ihren Charakteren zugute, in dem kleinen Download hingegen können sie nicht übertragen werden. Aber kurzweilig ist es allemal, vor allem weil Sie oft heftig um die Kleinode kämpfen müssen.

Leider lassen sich die hier gewonnenen Gegenstände nicht auf Ihre PC-FF8-Charaktere übertragen.

Verfall bei Interplay

Insomnia Softwares 3D-Shooter **Decay** wird nun bei Interplay erscheinen. Veröffentlichungsdatum und weitere Fakten sind momentan noch nicht bekannt.



Erscheint bei Interplay: Decay.

Letzte Meldungen

BETHESDA AUF DEM VOR-MARSCH

Nach den letzten, eher üblen Titeln von **Bethesda Softworks** hat sich die Firma für das Jahr 2000 viel vorgenommen. Unter den neuen Projekten sind jeweils ein superrealistisches und ein Arcade-Rennspiel (letzteres spielt in der Zukunft), ein Rollenspiel, eine futuristische Flugzeug-Ballerei, ein Strategietitel und ein Seeschlacht-Strategie-Simulation. Wir sind gespannt, was da kommt und halten Sie auf dem Laufenden.

KURZ NOTIERT

- Zu **Alpha Centauri** ist ein 48-Seiten-Comic erhältlich.
- Pop Top Software sucht Programmierer, die an einer Kinder-Version von **Railroad Tycoon 2** arbeiten sollen.
- Gerüchteweise hat Squaresoft schon sämtliche Videosequenzen für **Final Fantasy 9** fertig gestellt.
- Ebenfalls gerüchteweise will Microsoft den Verkauf seiner Spielkonsole **X-Box** puschen, indem **Age of Empires 3** exklusiv für das Gerät erscheint.
- **Drakan** ist ab sofort für 50 Mark erhältlich.

Armageddon kommt!

Entwickler Shrapnel Games legt letzte Hand an **WDK 2K: Armies of Armageddon**. In diesem rundenbasierten Strategiespiel finden Sie eine Kampagne mit 30 Missionen, die Sie in ein Science-Fiction-Szenario versetzen. 50 verschiedene Einheiten-Typen verfügen über genauso viele unterschiedliche Waffenarten. Jedes der einzelnen Fahrzeuge hat allein schon rund 100 statistische Werte, die laut Hersteller »einfach zu verstehen und zu modifizieren sind« – eine Aussage, der wir nicht so recht Glauben schenken wollen. Doch warten wir einfach auf die Testversion, die wohl rechtzeitig für die nächste Ausgabe einschlagen wird.



SF-Rundenstrategie fast fertig: Armies of Armageddon.

FORMEL 1 MIT EA SPORTS

EA SPORTS

EA Sports macht im Formel-1-Zirkus mit.

Unter den für das Jahr 2000 angekündigten Produkten der Firma Electronic Arts findet sich auch ein **Formel-1-Spiel**. EA Sports hält dabei die Lizenz für dieses Jahr.

Wie, MP3-Musik legal und umsonst?

Ab dem 20. Januar bietet Warner Music Germany in Zusammenarbeit mit Pro 7 einen Monat lang umsonst MP3-Files zum Download an unter `www.ProSieben.de/musik/hit-klick/start`. Außerdem können von dort aus umsonst SMS-Nachrichten an Handys verschickt werden.

LEBEN RETTEN

Nach »Search and Rescue« und seinem Spin-off »Medicopter 117« für RTL kommt nun im Sommer **Search and Rescue 2**. Die Grafik-Engine wurde deutlich verbessert, als Fluggerät dürfen Sie nun den Dolphin-Rettungshubschrauber für die amerikanische Küstenwache steuern. Eine Kampagne mit unendlich vielen Zufalls-Missionen steht ebenfalls an.



Völlig gewaltfrei: Rettungs-Missionen bei Search and Rescue 2.

RED STORM IN SPACE

Red Storm Entertainment bringt im Sommer eine Weltraumkampf-Simulation heraus (siehe auch in PC Player 9/99). Das vorher als »Project Churchill« betitelte Programm heißt nun **UFS Vanguard**. Sie verkörpern darin den Kommandanten eines großen Weltraumkreuzers, den Sie nichtsdestotrotz per Hand steuern. Das alles erinnert ein wenig an die U-Boot-Simulation »Tom Clancy's SSN«. Genau wie dort sehen Sie Ihr Schiff von achtern.

Außerdem arbeiten die Designer aus North Carolina an einem Add-on zu »Rainbow Six: Rogue Spear« mit Namen **Urban Operations**. Neben fünf neuen Missionen finden sich auch mehrere neue Mehrspieler-Karten.

PC-Player-Chat

Zwar müssen Sie noch auf das Schwarze Brett unserer Website warten, doch der Chat funktioniert. Am 04.02. von 16 bis 19 Uhr können Sie mit den PC-Player-Redakteuren auf `www.pcplayer.de`



Am 04.02 ist es soweit: PC Player steht Rede und Antwort.

Amen am Ende

Der in der Redaktion mit Spannung erwartete 3D-Shooter **Amen – The Awakening** von Cavedog Entertainment ist eingestellt worden. In der offiziellen Erklärung des Herstellers heißt es, dass die Entwickler sich auf ihr Kerngeschäft, die »Total Annihilation«-Strategie-Reihe, konzentrieren wollen.

Ebenfalls wird **Third World** vom Entwickler-Team Redline Games aus Geldmangel nicht mehr weiterentwickelt, auch die PC-Umsetzung des für mehrere Konsolen herausgekommenen Titels **Mission Impossible** von Infogrames wurde gekippt. Hier lautet die Begründung, dass es nicht passend wäre, das Spiel noch herauszubringen, wenn der zweite Teil der Filmvorlage bereits im Kino läuft.

Spiele-News

KURZ NOTIERT

■ **Tim Schaefer**, Schöpfer von »Grim Fandango« und »Vollgas«, verlässt nach zehn Jahren LucasArts mit unbekanntem Ziel.
■ Gerüchteweise arbeitet LucasArts an **Monkey Island 4**.
■ Zum GameBoy-Spiel **Pokémon**, respektive zur gleichnamigen TV-Serie, erscheint ein Soundtrack.
■ Das **Heavy-Gear**-Universum bekommt eine eigene Zeichentrickserie.
■ Auf der Neo-Website www.neo.at können Sie sich die Original-PC-Version von **Der Clou** kostenlos herunterladen.

Wer schnappt die Kronjuwelen?

Nichts Geringeres als die Kronjuwelen von England sollen in **Traitor's Gate** gestohlen werden! Ein britischer Major des Geheimdienstes ist desertiert und versucht nun, mit den ihm zur Verfügung stehenden Fakten in den Tower von London einzubrechen. Um ihn wieder zu schnappen, müssen Sie ihm zuvorkommen: Sie tauschen das königliche Geschmeide gegen ein Replikat aus, das einen Sender enthält und Ihre Mannen dann zu dem abtrünnigen Offizier führt. Das ist jedoch gar nicht so einfach ...

Das Programm erscheint als Hybrid-CD, läuft also sowohl auf Windows-Rechnern als auch auf dem Macintosh. Bei dem Adventure verlassen Sie sich neben Ihrer eigenen Erfindungsgabe auf einen Personal-Digital-Assisstant, der Ihnen sehr nützlich sein wird. **(mash)**



Ah, da sind ja die begehrten Kronjuwelen! (Traitor's Gate)

Traitor's Gate – Fakten
Hersteller: Daydream Software/ Blackstar Interactive
Genre: Adventure
Termin: 1. Quartal 2000
Internet: www.black-star.de

AN DIE OSTFRONT!

Eine »Total Conversion« (=ein komplett neues Spiel, das aber den Besitz eines anderen voraussetzt) für »Unreal Tournament« wird **1941**. Das Programm versetzt Sie an die Ostfront des Jahres, nun ja, 1941, und zwar in den Norden. Dort kämpfen Sie auf deutscher wie russischer Seite und haben dabei die Kontrolle über einen Trupp Soldaten – im Mehrspieler-Match wird ein entsprechender Gruppenführer gewählt. Anders als etwa in »Hidden & Dangerous« steuern Sie keinen geheimen Kommandotrupp, sondern eine stinknormale Infanterieeinheit. So müssen Sie etwa Panzer mit Sprengladungen aufhalten. Sehr viele Soldaten werden gleichzeitig das Spiel-Areal bevölkern, mit realen Ereignissen wie Ladehemmungen muss gerechnet werden. Der genaue Erscheinungstermin ist zurzeit noch nicht bekannt, genauso wenig, ob es als Box-Produkt erhältlich sein wird oder ob man es einfach herunterladen kann. **(mash)**



1941 setzt auf Strategie-Elemente.



Aber auch der Actionteil kommt nicht zu kurz. (1941)

1941 – Fakten
Hersteller: Reactor 4
Genre: Action-Strategie
Termin: Nicht bekannt
Internet: www.reactor4.com

Altertum Online

In **Aeropa** können lediglich vier bis sechs Mitspieler an einer Online-Partie teilnehmen. Dafür bietet dieses Rollenspiel ein bisher nie dagewesenes Feature: Es gibt einen Spielmeister, der auch während des Geschehens eingreifen kann und wird – das soll übrigens auch in »Neverwinter Nights« der Fall sein. So können Sie etwa nach Belieben NPCs einführen und sogar eigene erzeugen. Mindestens zwölf verschiedene Aufgaben, die zu einer Kampagne kombiniert werden können, finden sich in jedem Fall im Spiel.

Das Hintergrundszenario entspricht einer Fantasy-Welt, in dem antike römische und griechische Einflüsse bemerkbar sind; etwa in der Architektur oder den Gottheiten, die von den Einwohner angebetet werden. Diese sind einen Pakt eingegangen, der die Götter verpflichtet, für Ruhe und Frieden zu sorgen. Dieser Pakt gerät nun in Unruhe, weswegen Sie als Spieler dieses Problem wieder richten müssen. **(mash)**



In vielen Ortschaften warten Informationen auf Sie. (Aeropa)



Die Städte ähneln denen des griechischen Altertums. (Aeropa)

Aeropa – Fakten
Hersteller: Logos Systems
Genre: Online-Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.logos-system.com

Jubiläums-verlosung
(1/2000)

Steffi dankt für die rege Teilnahme.

Je ein Topware-Paket:
Sebastian Roseler, Schwerin • Stefan Thiele, Braunschweig • Florian Zeidler, Münster

Je ein Sternenfahrer-Brettspiel von Kosmos:
Manuel Fachinger, Mönchengladbach • André Gertz, Berlin • Julius Hartmann, Minden • Han Lee, Tübingen • Michael Maduch, Delitzsch •Frank Pfeifer, Mittweida • Jochen Römer, Gudensberg • Marcel Speck, Rossau • Martin Totau, Bad Lippspringe • Theobald Volker, Rodalben

Je ein Activision-Paket:
Christoph Fritsche, Butzendorf • Timo Grasmück, Mettmann • Dennis Janke, Halstenbek • Gero Scheins, Karlsruhe • Johannes Stuffer, Viechtach

Diamond Multifunktions-Paket Sebastian Eichwald, Waghäusel,

1 »Lara Croft«-Verehrungspaket (Eidos): Marcel Knüdeler, Weissach i. T.

1 Redskin-Lederjacke von Eidos: Jürgen Römer, Gudensberg,

Je ein Internet-Spiele-Paket von Hasbro:
Kevin Arndt, Gießen • Peter Bartovic, Altötting • Lothar Beck, Eberdingen • Alexander Beinsen, Northeim • Thomas Blum, Burgsinn • Daniel Boenigk, Neumarkt • Holger Buck, Bad Bederkesa • Markus von Detten, Elsen • Henning Dyck, Verden • Helge Fink, Duisburg • Lars Fischer, Schweich • Christian Grewing, Bad Aibling • Dominic Grünberg, Kassel • Christoph Haberkorn, Ravensburg • Oliver Hagel, Eschach • Thorsten Hamdorf, Hamburg • Thomas Hartmann, Leuenhagen • Simon Heidegger, Weingarten • David Kugler, Hof • Markus Hoffmann, Rimpar • Matthias Kirschberg, Herten • Peter Kluth, Recklinghausen • Florian Koch, Naumburg • Georg Kolling, Schiffweiler • Leonard Korbel, Bonn • Hye-Won Lee, Stuttgart • Christoph Lehmann, Rostock • Maximilian Maxeimer, Berlin • Laurent Melmer, L-Bereldange • Heiko Mühle, Gera • Marco Nahrgang, Vogtsburg • Michael Pflanze, Treuenbrietzen • Jonas Posselt, Lage/Lippe • Lorenz Radke, Dreieich • Philipp Ritan, Heinsberg • Stefan Rückstieß, Weingarten • Sascha Schefenacker, Schorndorf • Sebastian Schmid, Luckenwalde • Jens Schroeder, Isernhagen • Jens Sieberg, Kamen • Philipp Sippel, Rangsdorf • Gerhard Storbeck, Berlin • André Tisler, Darmstadt • Stefan Ulm, Neu-Ulm • Alexander Vogel, Meuchen • Martin Walser, Wangen • Tobias Walter, Eichenbühl • Burkhard Wildemann, Berlin • Christian Wirth, Eschborn • Carsten Woidt, Kaufungen

Je ein Boxenset von Labtec:
• Michael Keller, Asperg • Alexander Lee, Gerdern • Robert Müller, Duisburg

1 Reisegutschein von First Business Travel: Klaus Göller, Berlin

Je ein Blue Byte-Paket:
Daniel Engelke, Dorsten • Kim Ez, Stuttgart • Patrick Lagao, Bottrop • Nariyasu Vontin, Krefeld • Akiko Yamada, Stuttgart

Je ein Roborally von Amigo:
Kristian Beilke, Templin • Dirk Getzlaff, Templin • Martin Gleditzsch, Waldenburg • Holger Kokisch, Bergheim • Armin Moghaddam, Hannover

Je ein Space Beans von Amigo:
Marco Boßling, Niederschöna • David Israel, Saal a.d. Donau • Volker Settgast, Braunschweig • Jan Tempel, Dresden • Johannes Weber, Borgholz

Je ein König der Elfen von Amigo:
Ronny Herr, Landstuhl • Michael Kröger, Rietberg • Florian Thiemer, Berlin • Roman Schattel, Strausberg • Timm Schnelle, Mannheim

Je ein Wizard von Amigo:
Jan Klinke, Lübeck • Sebastian Koch, Belau • Markus Lessmann, Dortmund • Anke Reith, Rosenfeld • René Schweiger, Ostfildern

Je ein Flanker von TLC:
Sebastian Eigl, Magdeburg • Max Reichardt, Rimbach • Björn Reiß, Hamm • Stefan Weiss, Pforzheim • Markus Zesch, Chemnitz

Je ein Gutschein im Wert von 80 Mark von PC Fun:
Jörg Oechs, A-Graz • Martin Lehnert, Würzburg • Alesander Schmeding, • Porta Westfalica • Patrick Stec, Köln • Leif Sundrup, Steinfurt

Je ein Autobahnraser 2 von Koch Media:
Thomas Annen, Beckingen • Christoph Einecke, Aschersleben • Michael Hürth, Bochum • Siegfried Kremser, Stade • Dominik Lange, Coesfeld • Patrick Maaß, Waldshut-Tiengen • Jan Meyer, Berlin • Jan-Frederik Uth, Lüdinghausen • Nils Westermann, Schenefeld • Mischa Wlochowitz, Weyer

Je ein Kicker - Der Fußballmanager von Koch Media:
Roland Brüggemann, Essen • Paul Heise, Hamburg • Oliver Loss, A-Graz • Felix Tauscher, Oberstdorf • Marco Zeidler, Sankt Augustin

Saitec:
Thomas Frohwein, Landstuhl, (1 Cyborg 3D USB) • Thomas Hammerl, Inning, (1 Cyborg Gamepad) • Henning Markötter, Ahaus, (1 R100-Lenkrad)

Die Lösungen aus 1/2000

Spiele in der Collage:
Alpha Centauri, Commandos, Dark Project: Der Meisterdieb, Diablo 2, Grim Fandango, Homeworld, Mech Warrior 3, Outcast, Starcraft, Tomb Raider 4

Die richtigen Antworten waren:
1d, 2b, 3c, 4b, 5c, 6c, 7b, 8c, 9d, 10d

Alle Leser mit null Fehlern nehmen außerdem noch an der Verlosung der Hauptpreise statt, die nächste Ausgabe gezogen werden.

IMPRESSUM





DAS PC-SPIELE-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR	Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION	Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)
FREIE MITARBEITER	Alex Brante, Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch, Kieron Gillen, Markus Krichel, Monika Lechl, Thomas Köglmayr (Golden Master), Samira Nasah, Matthew Pierce, Stephen Poole, Manfred Schmidt, Volker Schütz, Trevor Witt
CHEFIN VOM DIENST	Susan Sablowski
REDAKTIONSASSISTENZ	Stefanie Kußeler
ART DESIGN	Alexandra Bauer
TITEL	Artwork: Square Soft/Eidos Interactive Gestaltung: Richard Hood, Alexandra Bauer
FOTOGRAFIE	Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimerstr. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de
ANZEIGENVERKAUF	Suzanne Counsell (verantwortlich für Anzeigen) Anzeigenverkaufsleitung: Christoph Knittel, Tel. (0 89) 450 684-41 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN UND GRAFIKEN	JournalMedia GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing
VERTRIEBSLEITUNG	Gabi Rupp
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh **Multi-Cover ® ges. geschützt** Heckel Druck und Verpackungen GmbH, Nürnberg **ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player
SO ERREICHEN SIE UNS:	**Abonnementverwaltung:** PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de **Abonnementpreise:** Inland: 12 Ausgaben DM 100,80/ Euro 51,54 Studenten: 12 Ausgaben DM 86,40/ Euro 44,17 Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 124,80/ Euro 63,80 **Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807 **Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: ÖS 864,- Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20 **Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: sfr 100,80; Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85 **Einzelheftbestellung:** PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22 Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.



Future Verlag ist ein Mitglied von The Future Network plc.

The Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungsverhältnis.
The Future Network ist eines der schnellst-wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in fünf Ländern, weit über 100 Zeitschriften, Webauftritte, sowie eigenständige Internet-Sites. The Future Network lizenziert zudem 42 Zeitschriften in 30 Ländern.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Milan, Munich, New York, Paris, San Francisco
The Future Network ist eine an der Londoner Börse notierte Aktiengesellschaft (Symbol: FNET).

Spiele-News

Vom wilden Affen gebissen

Eine der erfolgreichsten Filmserien Ende der Sechziger/ Anfang der Siebziger dürfte wohl »Der Planet der Affen« gewesen sein. In **Planet of the Apes** werden Sie selbst in vielen tausend Jahren von Affen gejagt, die mittlerweile die Menschen als unterlegene Wesen ansehen. Im Gegensatz zum Film sollen die Affen wesentlich weiter entwickelt sein und ein hohes technologisches Niveau beherrschen. Neben den drei aus dem Film bekannten Affenarten (Schimpansen, Gorillas, Orang-Utans) wollen die Designer zwei weiteren Rassen menschliche Eigenschaften andichten, etwa den Mandrills, die als Attentäter für das Militär arbeiten. Obwohl sich das Spiel nicht sehr exakt an Film und Romanvorlage hält, soll es ein Wiedersehen mir Dr. Zira, Cornelius und General Urses geben. Auch die Freiheitsstatue findet sich wieder, sie ist sogar wesentlicher Bestandteil eines Rätsels. **(mash)**



Ein Mensch wird von einem Schimpansen verfolgt. (Planet of the Apes)

Na ja, die Affen haben es doch sehr gemütlich! (Planet of the Apes)

Planet of the Apes – Fakten
Hersteller: Fox Interactive/EA
Genre: Action-Adventure
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.foxinteractive.com

X-TENSION



Jedes der neuen Schiffe hat ein eigenes Cockpit. (X-tension)



Fabriken lassen sich nun aus der Ferne steuern. (X-tension)

Ob **X-tension** ein Add-on zu Egosofts »X – Beyond the Frontier« oder ein eigenständiges Produkt werden soll, ist genauso wenig bekannt wie der Erscheinungstermin. Klar ist jedoch, dass die Grafik-Engine verbessert wird, die Galaxie wird deutlich an Größe zulegen. Außerdem können Sie nun eine Vielzahl unterschiedlicher Schiffe durch Handel erwerben oder in Kämpfen erbeuten. Vom Transporter bis zum Kriegsschiff haben alle Flugobjekte ein individuelles Cockpit.

An Spieltiefe legt X-tension im Vergleich zum Vorgänger ebenfalls zu, denn es gibt viele verschiedene Missionen zu bestreiten. Und zudem können sie nun in vielen Systemen Fabriken betreiben, die sich über die Navigationskarte fernsteuern lassen. **(mash)**

X-tension – Fakten
Hersteller: Egosoft/THQ
Genre: SF-Action
Termin: nicht bekannt
Internet: www.egosoft.com/xtension

WAS HAT PROJECT C MIT LMK ZU TUN?

Nachdem Larian an »LMK« nicht mehr weiterbastelt, nutzen die Entwickler ihre bisherigen Erfahrungen und die fertige Engine, um an einem ähnlichen Rollenspiel mit Arbeitstitel **Project C** zu arbeiten. Die Story ist zwar komplett neu, soll aber ebenfalls sehr tiefschürfend und wendungsreich sein. Das Spielareal fällt sehr groß aus, mit einer Menge Städten sowie Katakomben und Dungeons. Imposante Schlösser werden ebenfalls nicht fehlen. Insgesamt planen die Designer eine Spiel-Größe, die zwischen 7000 und 14 000 Screens schwanken wird.

Stimmung wird nicht zuletzt durch die dynamische Musik erzeugt, die sich der jeweiligen Situation anpasst. Auch in der Zukunft müssen Freunde dieses Spiels nicht darben, denn die offene Architektur der Engine ermöglicht die recht zügige Produktion von Add-ons. Larian hat allerdings bis dato keinen Publisher. Wir informieren Sie weiter. **(mash)**

Jetzt gibt's was auf die Mütze! (Project C)



Viel Feind, viel Ehr' – und Erfahrungspunkte sowie Gold! (Project C)



Zauberin Iona hat ein niedliches Haustier. (Project C)

Project C – Fakten
Hersteller: Larian Studios
Genre: Rollenspiel
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.larian.com

Spiele-News

Blutsauger am PC

Transsylvanien 1897: Graf **Dracula**, Liebhaber eines edlen Tropfen (oder auch zwei) Bluts, wird von Jonathan Harker getötet. Doch vorher beißt das Nachtschattengewächs noch flugs Harkers Frau Mina. Keiner weiß, ob sie die schreckliche Saat in sich trägt und wann sie aufgeht. A.D. 1904 ist es dann so weit: Mina verlässt ihre Heimatstadt London, um sich auf Schloss Dracula ihrem Schicksal zu stellen. Jonathan eilt ihr mit nur wenigen Stunden Verspätung nach. Trotz der Warnungen der Dorfbevölkerung versucht er, in der Nacht zum Schloss zu gelangen.

Da sag' noch einer, das klassische Render-Adventure sei tot! Genau wie bei »Atlantis« und Konsorten bewegen Sie sich bildweise fort, können sich jedoch an Ort und Stelle in alle Richtungen um 360 Grad drehen. Hunderte verschiedener Örtlichkeiten harren Ihres Besuches – und den des Blutgrafen ... **(mash)**



Uh-oh, was mag dieser Friedhof für uns bereithalten? (Dracula)

Mit dem Fernrohr können wir ein kleines Hindernis beobachten. (Dracula)

Dracula: Resurrection – Fakten
Hersteller: Microids/Havas Interactive
Genre: Adventure
Termin: Februar 2000
Internet: www.dracula-das-spiel.de

NEUES VOM TECHNOMAGIER

Der **TechnoMage** tritt aus der Anonymität: Das Halbblut der Dreamer und der Steamer hört ab sofort auf den Namen Melvin. Als Wanderer zwischen zwei Welten – die der Technologie und der Magie – muss er durch acht verschiedene Landstriche von Gothos wandern. Aber er ist nicht allein, denn er trifft Talis, eine junge Frau, die ebenfalls beiden und somit keiner der Gruppierungen angehört.

Rund 50 Level sind zu absolvieren, die Melvin mit Zauberei und per Anwendung seines technischen Wissens lösen kann. Schöne Render-Zwischensequenzen führen die Handlung fort, der Hauptcharakter lernt neue Fertigkeiten dazu und verbessert seine bereits vorhandenen – es finden sich also auch Rollenspiel-Elemente. Genauso muss sich unser Held einen Tag- und Nachtwechsel einstellen. Entwickler Sunflowers unterstützt dabei Technologien wie Direct3D und sogar Force-Feedback. **(mash)**



Melvin und Talis treffen sich. (TechnoMage)

Melvin muss sich unterwegs mit allerlei Getier herumschlagen. (TechnoMage)

Was mag dieser Kristall wohl für Melvin bereithalten? (TechnoMage)

TechnoMage – Fakten
Hersteller: Sunflowers
Genre: Action-Adventure
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.technomage.de, www.sunflowers.de

WILDER WESTEN INKLUSIVE



Zuweilen verkleidet sich Artemus, hier als Seemann. (Wild, Wild West)

Die US-Version ist schon draußen, die deutsche Lokalisierung lässt auch nicht mehr lange auf sich warten: Für die nächste Ausgabe rechnen wir mit einem Test von **Wild, Wild West**. Übernommen wurde für das Spiel die Grundhandlung des letztjährigen Kinofilms: Sie sollen ein Attentat auf Präsident Grant verhindern. Während Jim West sich hauptsächlich auf seine Kanonen und seinen Charme verlässt, benutzt Artemus Gordon viele kleine Gimmicks, die der verhinderte Erfinder selbst gebastelt hat.

Neun Level sind zu bestehen; jeweils vier in der Rolle eines der beiden Hauptdarsteller, das Finale müssen beide Helden zusammen absolvieren. Ihren Charakter steuern Sie in bewährter Point&Klick-Manier, zuweilen geraten Sie in Action-Sequenzen, in denen eine schneller Finger gefragt ist. Vor dem Spiel dürfen Sie dabei wählen, wie hoch jeweils der Action- und der Rätsel-Anteil sein soll. **(mash)**

Wild, Wild West: The Steel Assassin – Fakten
Hersteller: Southpeak Interactive/Ubi Soft
Genre: Action-Adventure
Termin: Februar 2000
Internet: www.southpeak.com



Artemus bringt sich wieder mit einer seiner genialen Erfindungen in Sicherheit. (Wild, Wild West)

DIE ALIENS SIND UNTER UNS!

Na ja, eigentlich hatte Erich von Däniken doch recht – schon vor vielen Jahrtausenden besuchten uns Wesen von einem anderen Planeten. Und unglaublich dämlich waren sie noch dazu.

In **It came for Zog** hätte es unser gleichnamiger Steinzeit-Protagonist eigentlich recht schön: Mammuts jagen, Gegnern eins auf die Mütze geben und auch Frauen derart für sich einnehmen. Doch er wird entführt, und, wer hätte es gedacht, von Außerirdischen verschleppt. Auf seine eigene Art versucht er nun, der Sache auf den Grund zu gehen. So öffnet er beispielsweise verschlossene Türen, indem er solange auf einen Roboter einprügelt, bis dieser umkippt und dabei ganz zufällig die Tür einschlägt.

Das Programm unterstützt alle möglichen 3D-Beschleuniger und ist daher auf einen Pentium II/350 ausgelegt. Von der Ankündigung im Spiel sterben zu können, halten wir allerdings nicht viel, schaffte LucasArts doch Ende der Achtziger diese Adventure-Unsitte nicht ohne Grund ab. Doch bis zum nächsten Jahr vergeht noch einige Zeit, dann können wir uns ein genaueres Bild von Zogs Abenteuern machen. **(mash)**

Zog trifft einen Roboter – in jeglicher Beziehung. (It came for Zog)

It came for Zog – Fakten
Hersteller: Pixeleers
Genre: Adventure
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.itcameforzog.com

Satanisches Rollenspiel

Nein, auch in diesem Fantasy-Reich ist nicht alles in Ordnung. Ein Dämon, der sich von Hass und Verzweiflung ernährt, sät Zwietracht zwischen den Menschen. Die Folge: Kriege, Verwüstung, Tod und Elend – lecker Mittagessen für unseren Dämon. Um dieser schändlichen Kreatur zumindest den Nachtisch zu vermiesen, ziehen Sie in **Satanica** aus, um ihm selbst das Fürchten zu lehren. Wie der Name schon andeutet, handelt es sich hier um ein »Diablo«-ähnliches Spiel, in dem 20 Waffen darauf warten, von Ihnen in den sieben Hauptquests entdeckt zu werden. Nicht weniger als 1000 Räume sind von einem Ihrer vier verschiedenen Alter Egos zu erkunden – Krieger, Barbar, Zwerg und Elf. Noch in diesem Frühjahr können Sie mit dem Produkt rechnen. **(mash)**


Ein teuflisches Unterfangen. (Satanica)

Satanica – Fakten
Hersteller: Computerhouse/ Blackstar Interactive
Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 1. Quartal 2000
Internet: www.black-star.de

FRIEDEN SCHAFFEN MIT VIELEN WAFFEN

Die **PeaceMakers** sind eine internationale Eingreiftruppe, die immer dann in Aktion tritt, wenn irgendwo ein Krisenherd zu entflammen droht. Jedoch gilt es nicht nur militärische Gegner zu besiegen, sondern auch, sich mit den Medien gut zu verstehen – die perfekte Aufgabe für jeden angehenden PR-Mann. Ihr Verhalten wird also einmal an Ihren Erfolgen gemessen, aber auch in der Art, wie in Zeitungen, Funk und Fernsehen über Sie berichtet wird. Leider wissen wir noch nicht, ob das Veranstalten lustiger PR-Events – ein kleiner Geländeausflug beispielsweise – das Wohlwollen der Presse sichert. Sobald wir eine spielbare Beta-Version haben, verraten wir Ihnen dieses Geheimnis. **(mash)**


Auch Hubschrauber stehen bereit. (PeaceMakers)

PeaceMakers – Fakten
Hersteller: Mathémathiques Appliquées S.A./Ubi Soft
Genre: Action
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.ubisoft.de

Ab in die Tiefe


Schon am Dungeon-Eingang warten üble Kreaturen. (Demise)

Üble Kreaturen überfallen in **Demise** Städte des Landes Dejanol. Angstvoll verschließen die Truppen des Königs alle Minen und andere unterirdische Gewölbe, in denen sich jedoch auch wichtige Örtlichkeiten der Magier verbergen. Als die Massaker trotzdem kein Ende nehmen, beschließt Herrscher Jazeruth Nagul XII., doch die Hilfe der Magier in Anspruch zu nehmen. Jemand muss also in die Dungeons hinabsteigen – in denen übrigens außer Minenarbeitern auch Abenteurer hausten, die sich mit den tumben Toren der Dunkelheit anlegen wollten – und sicherlich über das Versiegeln der Katakomben nicht sonderlich erfreut waren. Ja, richtig geraten: dieser Jemand sind Sie!

Basierend auf den beiden »Mordor«-Rollenspielen entwickelt Artifact Entertainment dieses RPG, das vielleicht technisch nicht gerade der letzte Schrei ist, aber eine interessante Story zu bieten hat. Eine Testversion sollte baldigst einschlagen, in der wir auch die Multiplayer-Funktionen für bis zu 16 Mitspieler ausprobieren können. **(mash)**

Demise – Fakten
Hersteller: Artifact Entertainment
Genre: Rollenspiel
Termin: Februar 2000
Internet: www.artifactentertainment.com

Hardware-News

Microsofts neueste Maus-Kreation – Leistungsschub für den Athlon – PlayStation-Pads am PC und mehr...

Optischer Nager frisch aus der Kur

■ Mit der **»IntelliMouse Optical«** schiebt Microsoft der hochgelobten »IntelliMouse Explorer« eine verbesserte Nachfolgerin hinterher. Dank der neuartigen Form kommen nun auch Linkshänder mit der Edel-Maus zurecht. Gab es beim vorangegangenen Explorer-Modell noch ein paar Meckerer, die mit den großen Ausmaßen nicht zurecht kamen, dürfen sich jene nun an einer etwas geschrumpften Form erfreuen. Auch die IntelliMouse Optical ersetzt bisherige mechanische Bauteile durch eine winzige Digitalkamera, welche die Unterseite mit 1500 Bildern pro Sekunde abtastet. Durch diese Technik entfällt die lästige Maus-Putzerei, Bewegungen werden präziser und Mauspads letztendlich überflüssig. Angeschlossen wird die jüngste Microsoft-Hardware wahlweise an den PS/2- oder USB-Steckplatz. An zugehöriger Treibersoftware liegt die IntelliPoint-Software in der Version 3.1 bei. Ende März wandert der Neuzugang dann für circa 110 Mark über den Ladentisch.

Jetzt auch für Linkshänder und Leute mit kleineren Händen – die IntelliMouse Optical.

DIAMOND MONSTER SOUND MX400

■ Einen Neuzugang im Soundkarten-Lager hat Diamond mit der **»Monster Sound MX400«** anzubieten. Kompatibel ist der 48 KHz-Spross zu den Environmental-Audio-Standards 1.0, 2.0 und Aureal A3D 1.0 (nicht 2.0). Bis zu vier Lautsprecher (2 x Line-Out) werden von der MX400 angesprochen – ebenfalls unterstützt wird der Sensaura-Standard, der neue Erlebnisse in die Surround-Welt einführen soll. Außerdem bietet die MX400 einen S/PDIF-Anschluss, wodurch sich sechs Lautsprecher (5.1) unter DVD-Filmen ansteuern lassen. Weitere Infos: www.diamondmm.de



Diamonds jüngste Soundkarte.

PLAYSTATION-CONTRA PC-GAMEPADS

■ Die Wünsche vieler Konsolen-Liebhaber hat »Eclectic Multimedia« erhört. Das **»Smart Joypad«** ermöglicht den Anschluss von PlayStation-Pads an den PC. Das Smart Joypad ist jedoch kein Joypad, sondern lediglich ein Adapter, der an den USB-Port angeschlossen wird und einen Steckplatz für PlayStation-Pads parat hält. Auch DualShock-Controller sind anschließbar – der Rumble Effekt wird jedoch nicht übermittelt. Zu bestellen gibt es das brauchbare Zubehör unter www.hongkongfun.de. Preis: circa 60 Mark.



Damit sind PlayStation-Pads an den PC anschließbar.

HIGH-END KNÜPPEL VON GRAVIS

■ Mit dem **»Xterminator Dual Control Joystick«** versucht Gravis die Sidewinder-verwöhnten Spieler zu beeindrucken. Das geht natürlich nicht ohne ein paar gravierende Neuerungen. So bietet der Xterminator neben dem normalen Knüppel ein analoges Steuerkreuz (D-Pad), das vom linken Daumen in Schach gehalten wird. Natürlich dürfen ein Schubregler und der obligatorische Coolie-Hat nicht fehlen. Dazu gesellen sich neun digitale Feuerknöpfe. Insgesamt stehen 49 (programmierbare) Funktionen zur Verfügung. Nebenbei ist es mit dem Xterminator auch möglich, den Mauspfeil über den Desktop rasen zu lassen. Angestöpselt wird entweder an die USB-Schnittstelle oder einen normalen Gameport. Dank USB-Port verrichtet der Knüppel auch an einem iMac seinen Dienst. Preis: circa 120 Mark.

Zwei Joysticks in einem: Der Xterminator Dual Control

Der Brüller

■ Interact möchte den Gehörgängen seiner Kunden einen Gefallen tun und stellte jüngst den neuesten Zugang im Brüllwürfel-Lager vor. Die **»SL-8190 Sirius«** getauften Lautsprecher trällern mit maximal 180 Watt Musikleistung, die aus zwei Satelliten-Speakern und einem Subwoofer kommen. An Funktionen wurde etwas gespart – Ein Lautstärkeregler und ein An-/Aus Knopf sind aber immerhin am rechten Satelliten zu finden. Dadurch erklärt sich auch der attraktive Preis von 80 Mark.



SL-8190 Lautsprecher von Interact.

Doping für den Athlon

Bisher gab es für den Athlon-Prozessor gerade einmal zwei Chipsätze (Irongate AMD-750/-751). Der taiwanesische Hersteller VIA schickte letztens seinen brandneuen Chipsatz an Mainboard-Hersteller. Die ersten Mainboards mit dem **»Apollo-KX133«** werden noch in diesem Monat erwartet. Verbesserte Eigenschaften, die VIA integrierte, sind: die Unterstützung für **AGP4X**, **133 MHz Front-Side-Bus** und schnellere Festplattenzugriffe dank **UDMA/66**. Der Apollo-KX133 setzt sich aus zwei Chips zusammen (»VT8371 North Bridge« und VT82C686A Super South Bridge«)

ZOCKEN OHNE LAG

In den USA schlossen sich namhafte Entwickler und Hardware-Firmen zusammen, um ein gemeinsames Projekt aus dem Boden zu stampfen. Sein Name: **»Powerplay«**. Dahinter stehen beispielsweise die Internet-Hardwarefirma **Cisco** und bekannte Spieleschmieden wie **Valve** (Half-Life), **Ensemble Studios** (Age of Empires), **Bioware** (Baldur's Gate) und **Looking Glass** (System Shock). Ziel des Powerplay-Projektes ist es, einen Internet-Provider auf die Beine zu stellen, der den Ansprüchen der Spieler gerecht wird. Niedrige Ping-Raten auf LAN-Niveau machen sich die Beteiligten zur Hauptaufgabe. Bereits im Frühjahr stehen die ersten Einwahlknoten in den Vereinigten Staaten zur Verfügung. Die Powerplay-Unterstützung wird dann gleich in die jeweiligen Spiele eingebaut sein. Auch in Europa sind Powerplay-Server angedacht – sofern das Projekt erfolgreich ist.



Internet-Provider speziell für Spieler dank Powerplay-Allianz.

INVASION DER NOMADEN

Als Nachfolger zum portablen MP3-Player »Nomad« stellt Creative sein neuestes Stück, den circa 700 Mark teuren **»Nomad II«** vor. Eine 64 MByte SmartMedia-Speicherkarte trägt die Musikdateien, welche zunächst über einen flotten USB-Anschluss auf den MP3-Player wandern. Auch 20 Radiosender sind dank des integrierten FM-Tuners anwählbar. Darüber hinaus lässt sich der Nomad als Tonbandgerät missbrauchen. Creative integrierte ein hintergrundbeleuchtetes LCD-Display und fügte eine Kabel-Fernbedienung bei. Doch damit nicht genug: unter der Bezeichnung **»Nomad II MG«** gibt es eine kompakte Edel-Ausführung mit 64 MByte eingebautem RAM im Metallic-Gehäuse. Der große Bruder lässt sich mit weiteren 64 MByte in Form einer SmartMedia-Karte auf insgesamt 128 MByte aufmotzen. Etwa 900 Mark sind dafür zu berappen. Etwas aus der Rolle fällt da die circa 1200 Mark teure und mit 0,45 kg schwere **»Nomad Jukebox«**. Satte 6 GByte RAM stehen dem MP3-Abspielgerät dank einer 2,5 Zoll Festplatte zur Verfügung. Zur Ausstattung gehört auch ein Netzteil, das von der geringen Laufzeit (drei bis sechs Stunden bei vier AA-Batterien) ablenkt. **(jr)**



Creative veröffentlicht gleich drei neue MP3-Abspielgeräte: Nomad II, Nomad II MG und die Nomad Jukebox.



Pokémon, Tote, Abenteuer – diese Internet-Adressen haben Sie garantiert noch nicht gesehen.

Bitte lächeln!

Der Game Boy ist nicht totzukriegen. Schon vor der Pokémon-Invasion sorgte Nintendo mit einer qualitativ recht zweifelhaften Kamera und einem Thermodrucker aus der PC-Steinzeit für neue Umsatzschübe. Andererseits: Eine so billige Digitalkamera werden Sie so schnell nirgendwo anders bekommen. Gut, das Prachtstück knipst nicht in Farbe, jedes Bild wird von harten Kontrasten und wenig Details beherrscht, und nach 30 Aufnahmen ist Schluss. Doch wozu gibt es den Drucker? Damit verewigen hartgesottene Minimal-Fotografen mühelos ihre Werke. Halten Sie noch immer alles für einen Witz? Dann schauen Sie sich mal die Aufnahmen eines englischen Pärchens auf `www.tapir.org/gbc/` an – Sie werden im wahrsten Sinne des Wortes Augen machen. Die Bilder besitzen nahezu hypnotische Qualitäten.



Kein Jux: Diese Aufnahmen entstanden mit dem Game Boy.

Pikachu muss sterben

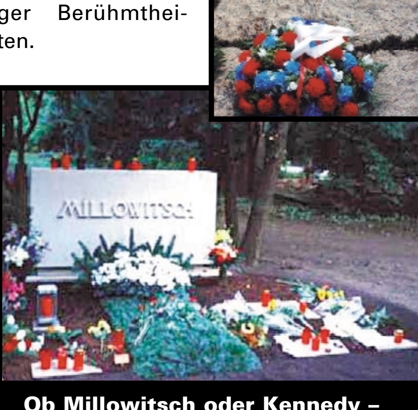
Sehen Sie auch fassungslos dem wilden Pokémon-Treiben zu, das momentan mit Game-Boy-Spielen, Sammelkarten und einer unsäglichen TV-Serie die Jugend verdirbt? Ahem. Ok. Endlich können Sie es dem gelben Pikachu und seinen Knilchen so richtig geben (`www.mustbedestroyed.com`). Oder zumindest zusehen, wie andere Gleichgesinnte ihn in Druckerpressen zerquetschen, mit Baseball-Schlägern zerschmettern, über dem hawaiianischen Kilauea-Vulkan aus dem Flugzeug werfen oder wie er in einem Fitness-Studio von einem Model in ihrer Muskelmaschine gepfählt wird. Selbst Sammo Hung, Star der Prügel-Serie »Martial Law«, outet sich als Pokémon-Hasser. Und damit Sie dem Treiben nicht ganz untätig zuschauen müssen, nehmen Sie aktiv an einer Umfrage teil: Soll Pikachu in flüssigem Stickstoff landen? Mit Zementschuhen durch die Bucht von San Francisco schwimmen? Von den harten Jungs einer städtischen US-Schule zusammen geschlagen werden? Zwischen zwei auseinander fahrende Motorräder gebunden werden? Ach, immer diese Qual der Wahl ...



Pokémon must be destroyed: Bekannte Schauspieler und unbekannte Baseballer bekämpfen gemeinsam die gelbe Gefahr.

Totenkult

Der Papst verspricht Ablässe wie zu Luthers Zeiten, Heerscharen von Menschen zieht es nach Lourdes und Graceland – noch immer stehen Pilgerreisen bei Anhängern aller Stars und Religionen hoch im Kurs. Wenn so eine Reise nach Frankreich oder Amerika nicht immer so viel kosten würde. Abhilfe verspricht `www.findagrave.com`, wo Hunderte bekannter und nicht ganz so bekannter Personen verzeichnet sind – teilweise sogar mit einem Bild ihrer letzten Ruhestätte. Verblüffen Sie Freund und Feind mit Fragen wie: Was haben die sterblichen Überreste von Janis Joplin, DeForest Kelley und Steve McQueen gemeinsam? Antwort: Sie wurden allesamt verbrannt und in den Pazifik verstreut. Durchsuchen Sie die Totenliste nach Namen, Berufen, Nationen, Friedhöfen oder verbindenden Ereignissen wie dem Titanic- oder dem Challenger-Unglück. Von Mr. Ed bis Rex Gildo bleibt kein Aufenthaltsort ungeklärt. Leicht makaber finden Sie sogar schon die zukünftigen Ruhestätten einiger Berühmtheiten.



Ob Millowitsch oder Kennedy – Findagrave.com kennt sie alle.

Rettet die Adventures!

Ein Thema zieht sich durch viele Leserzuschriften: Warum gibt es keine Adventures mehr? Und was kann ich dagegen unternehmen? Eine Gruppe von Abenteuer-Liebhabern dachte sich ähnliches, als Access Software ankündigte, dass die Fortsetzung des 98er »Tex Murphy: Overseer« auf unbestimmte Zeit verschoben werde. Der Murphy-Freundeskreis stampfte über Nacht eine eigene Info-Homepage (`saveadventure.freeservers.com/`) zu diesem Thema aus dem Boden. Im Moment finden Sie dort nur ein schwarzes Brett und ein paar Links zu weiteren Fans, doch schauen Sie ruhig einmal vorbei und sagen Sie den Abenteurern, dass sie nicht allein sind. **(ra)**

PC PLAYER GRUFT



Es stand in PC Player 3/95 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Leaving Las Vegas

»Hilfe, ich krieg kein Zimmer!« klagte Boris Schneider bei unserem US-Reporter Roland Austinat, der sechs Stunden von Las Vegas entfernt residierte und keine Buchungsprobleme für die **Winter-CES** hatte. Letztendlich kam Boris im Zimmer des deutschen Programmier-Teams Factor 5 unter.
Auch sonst stand die Messe unter einem schlechten Stern: Bei der Anfahrt stoppte ein Cop den armen Roland geschwindigkeitsbedingt auf der Vegas-Zielgeraden – **rund $100 Strafe**. Die Abende verbrachten die zwei Player-Abgesandten bei merkwürdigen Presse-Partys, die immer dann zu Ende gingen, wenn die beiden den Raum betraten. Tja. Immerhin wurden Titel wie »Wetlands«, »Vollgas«, »Terra Nova« oder »The Riddle of Master Lu« vorgestellt. Sollte übrigens die letzte Spiele-CES sein: Ab Sommer 1995 schnappte sich die E3 in Los Angeles die volle Aufmerksamkeit von Herstellern und Besuchern.

Fünf Freunde

Die Top-5-Tests vor fünf Jahren:

Descent	90 Punkte
Indiziertes Spiel	77
Legions	74
Woodruff and the Schnibble of Azimuth	73
Metal Marines	68


Descent

Das waren noch Zeiten ...

... als der »Wing Commander 3«-Schachtel ein Poster mit dem Spruch: »Der **Pentium-Prozessor** – können Sie ohne ihn überleben?« beilag;

... als Online-Dienst **CompuServe** eine sensationelle **Preissenkung** bekannt gab: Eine Stunde im Netz kostete ab sofort nur noch $4,80 – bei einer bis heute konstanten Monatsgebühr von $9,95;

... als wir unsere **Hitparaden** noch in die Rubriken CD-ROM und Diskette getrennt hatten;

... als **Jörg Rohrer** von Electronic Arts zum **Propheten** wurde: »Die neuen CD-Spielkonsolen werden gewaltig aufholen«. Stimmt genau: Die PlayStation machte das Videospiel massenkompatibel. **(ra)**


Jörg Rohrer von Electronic Arts, inzwischen Development Director.



Scott Miller

Er ist einer der beiden Väter von »Duke Nukem« und der Chef von Apogee. Während wir alle darauf warten, dass »Duke Nukem Forever« endlich erscheint, will Scott Miller uns mit einigen Worten der Weisheit über die Wartezeit hinweghelfen. Vorhang auf!

Na Scott, alles locker?
Tja, es wird mir viel besser gehen, wenn wir endlich das verflixte Spiel fertig haben.



Was war denn das erste Spiel, das Du jemals gespielt hast?
Das war »UFO«, das ich 1975 in den Wang 2000 unserer Schule getippt habe. War ein BASIC-Listing aus Creative Computing, einem der ersten Computermagazine. Die Dinger basierten fast immer auf purem Text – damals hatten wir von richtiger Grafik keinen blassen Schimmer.

Und was war das schlechteste Spiel, an dem Du jemals beteiligt warst?
Apogee hat ein paar echte Nieten gehabt wie beispielsweise »Xenophage« oder »Boppin'«.

Was spielst Du im Moment?
»Quake 3 Arena« und »Aliens vs. Predator«.

Was ist das beste Spiel, welches Du in letzter Zeit gespielt hast?
Ich habe »Recoil« geliebt. Reine, einfach gestrickte Baller-Action in einer netten 3D-Umgebung mit coolen Effekten.

Und das schlechteste?
»Tresspasser«, unangefochten. Ein abscheulicher, lächerlicher Versuch von physikalisch-korrektem Gameplay.

Was war der glorreichste Moment der Spiele-Geschichte?
Viele meiner Lieblings-Momente gehören dem Lösen von Infocom-Textadventure-Rätseln. Wie dem in »Sorcerer«, bei dem du dir selbst eine Rolle mit einem Zauberspruch gibst, aber bis zu dem Punkt nicht kapierst, was du gemacht hast, an dem du dein früheres Ich dazu bewegen, die Rolle wieder rauszurücken. Aber der glorreichste Moment gehört dem Erscheinungstag des originalen IBM-PC – dem Urknall unserer gesamten Branche.

Hast Du einen Lieblings-Spiel-Charakter?
Wenn man mal darüber nachdenkt, besitzen die meisten Spiele keine Charaktere, die einem auch nur einen Hauch am Herzen liegen. Mein Liebling wäre Floyd aus »Planetfall«. Aber ich denke, Duke Nukem ist der am besten definierte Held eines Spiels.

Bist Du jemals verhaftet worden?
Nein, im Gegensatz zum Rest meiner Familie.

Warum warten wir immer noch auf »Duke Nukem Forever«?
Weil wir an einem Titel arbeiten, der alle möglichen neuen Spiele-Standards festlegen und dabei unglaublich viel Spaß machen wird.

Worüber beschwerst Du Dich in einem Hotel am meisten?
Wenn die Klimaanlage den Raum nicht kühl genug hält, bin ich stinksauer. Wenn ich schlafe, soll der Raum so kalt wie ein Kühlschrank sein. Und ich bin immer unglücklich, wenn es keine dieser coolen Mini-Bars mit Getränken und Goodies gibt.

Hat Dich »Doom« jemals dazu gebracht, jemanden töten zu wollen?
Da kämen mir höchstens die Burschen von id-Software in den Sinn – deren Spiel hat damals unseren just veröffentlichten 3D-Titel »Blake Stone« abserviert .

Was hast Du im Moment in Deinen Hosentaschen?
Meine Brieftasche, Schlüssel und eine Einkaufsliste, auf der Mehrkorn-Waffeln für mich und Quellwasser-Tunfisch für meine überaus anspruchsvolle Katze stehen.

> **»Die meisten Spiele besitzen keine Charaktere, die einem am Herzen liegen.«**

Online-Spiele: überzogener Hype oder unausweichliche Zukunft?
Auf jeden Fall überzogen, aber dennoch ein wichtiger Faktor unserer Zukunft. Entwickler entscheiden sich schon heute dafür, entweder ein tolles Single- oder ein tolles Multiplayer-Spiel zu entwi ckeln. Bald schon wird es schwer sein, beides gleichzeitig hinzukriegen. Aber schicke Solo-Titel werden noch über Jahre hinaus viel Erfolg haben.

Welche Art von Spielen wünscht Du Dir?
Ein gutes »Tomb Raider«-Spiel für den PC – mit einer anständigen Grafik-Engine und einer Maus-Steuerung wie in »Heretic 2«.

Jetzt, wo das Gespräch zu Ende ist – was wirst Du tun?
Mir die neuesten Versionen von Duke Nukem Forever und »Max Payne« ansehen. Und später vielleicht bei unserem Hamburger-Stammladen vorbeischauen und mir noch ein paar Design-Tipps von Todd Porter abholen.



Der Fehlerteufel hat auch in diesem Monat wieder zugeschlagen. Nicht nur in Computermagazinen, sondern auch in einigen aktuellen Top-Spielen.

PHARAO

Die alten Ägypter tun sich wohl etwas schwer mit der Technik der Neuzeit. Der Aufbauhit des letzten Jahres verweigert auf Rechnern mit Cyrix-Prozessoren in manchen Fällen die Installation. Die Nil-Anwohner erkennen IBMs Chip nicht oder denken, er sei für ihr Pyramiden-Spektakel einfach zu langsam. Austricksen können Sie Pharao, indem Sie den CD-Inhalt auf Festplatte kopieren und von dort die Installation beginnen. Beim Start des Spiels muss jedoch nach wie vor die Original-CD im Laufwerk vorhanden sein.
www.sierra.de



Lässt sich manchmal nicht auf Anhieb installieren: Pharao.

EARTH 2150

Im 3D-Echtzeit-Strategiespiel kämpfen Sie nicht nur mit den Gegnern, sondern auch mit technischen Problemen. Haben Sie nicht das Glück, eine Riva- oder Voodoo-Karte zu besitzen, kommt es eventuell zu Fehlern in der Darstellung oder das Programm lässt sich erst gar nicht starten. Problematisch wird es auch mit einigen CD-Laufwerken oder Soundkarten. Der berühmte blaue Windows-Bildschirm mit dem schweren Ausnahmefehler oder die allgemeine Schutzverletzung sind dann oft gesehene Fehlermeldungen. Für Programm-Abstürze sorgt bei einigen Systemen auch DirectX 7. Der Hersteller Topware bietet auf seiner Website zahlreiche Tipps zur Problemlösung. Ein Durchschnittsanwender hat aber eventuell Schwierigkeiten bei Fummeleien in der Systemregistrierung. Hier ist ein ausführlicher Patch gefragt.
www.topware.de

SHADOW MAN

Auch in Acclaims nahezu bugfreiem Action-Adventure können ab und zu kuriose Situationen auftreten. Speichert man in einem der Räume, dessen Verriegelung man mittels der drei Trommeln vor dem Raum aufgebrochen hat, kann es beim Laden des Spielstandes passieren, dass der Held im Raum eingesperrt ist, da der einzige Ausgang wieder durch die Verriegelung (die man ja vorher gesprengt hatte) verschlossen ist. Da hilft nur noch das Laden eines vorhergehenden Spielstands; dies ist auch nötig, wenn das Spiel mal wieder nicht zwischen Wasser und Stein unterscheiden kann und der Shadow Man in den Fußboden einsinkt.

Für den Spieler positiv ist ein Programmierfehler, durch den Teile der Gegner durch geschlossene Türen hindurch zu sehen sind; ein Bezwingen der Feinde ist somit durch geduldiges Schießen risikofrei möglich (siehe Seite 195).
www.acclaim.de

PLANESCAPE: TORMENT

Untote sind zwar normalerweise nicht besonders beweglich, jedoch kommt es hin und wieder vor, dass der namenlose Held und auch das gesamte Spiel immer langsamer werden. Sie umgehen das Problem am einfachsten, indem Sie sofort Ihren Spielstand speichern und gleich wieder laden. Schon spaziert unser muskulöser Recke wieder in alter Fitness und normaler Geschwindigkeit.
www.blackisle.com



Ab und zu gibt's Geschwindigkeitsprobleme bei Planescape: Torment.

INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL

LucasArts Action-Adventure um den unrasierten Archäologen mit Hut spielt sich auch mit weniger Rechenleistung gut in höheren Auflösungen. Bei 800 mal 600 Pixeln kommt Indiana Jones jedoch in ernsthafte Schwierigkeiten. In Level 14 muss er nämlich dem Schurken Genadi Volodnikov auflauern, um im Spiel weiterzukommen. Jedoch löst sich Indys Gegner scheinbar in Luft auf und der Level lässt sich somit nicht lösen. Sind Sie in dieser misslichen Situation, brauchen Sie nicht gleich zu verzweifeln. Spielen Sie den Abschnitt einfach in der niedrigen Auflösung von 640 mal 480 Punkten und jeder ist wieder am richtigen Platz. Danke an unseren Leser Heiko Fromme für den Tipp.
www.lucasarts.com

ULTIMA 9: ASCENSION

Mittlerweile ist der Patch (englische Version) 1.07f zu Ultima 9: Ascension erhältlich. Avatare ohne 3Dfx-Karten dürfen etwas aufatmen: Nvidias TNT-Grafikkarten bekommen nun einen anständigen Geschwindigkeitsschub unter Direct3D. Origin beseitigte zudem noch mehrere Darstellungsfehler im Rollenspiel-Epos und auch die Programmabstürze, beim Abspeichern oder Ausführen von »falschen« Aktionen, gingen zurück. Jedoch ist noch viel Feinschliff nötig. Wir warten gespannt, was sich in Sachen Ultima in den nächsten Wochen tun wird.
www.ultima9.com

TOMB RAIDER 4

Seltsam war der bei uns aufgetauchte Scriptfehler, der sich in einen Spielstand eingeschlichen hatte: Im Poseidon-Tempel muss Wasser aus vier Richtungen in einen Schacht fließen, der sich dadurch füllt und einen gefahrlosen Sprung in die Tiefe ermöglicht. Ärgerlich nur, wenn alle Aufgaben erfüllt sind, das Wasser beständig fließt, auf dem Weg zum Boden aber anscheinend verdunstet. Der Schachtboden blieb trocken, ein Fortsetzen des Spiels war somit unmöglich. Erst das Laden eines Spielstandes aus dem vorangegangenen Level ermöglichte ein Weiterkommen ... **(dk/st)**
www.eidos.de

NACH SPIEL

Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Daher übergeben wir hier das Wort an die PC-Player-Leserschaft, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller. Außerdem stellten wir diesmal acht Fragen zur Echtzeitstrategie.



Quo vadis, Echtzeitstrategie?

Hat Ihnen C&C3 gefallen?

Ja	30%
Etwas	24%
Weniger	24%
Nein	22%

Das Echtzeit-Volk ist sich nicht einig: Soll der designierte Kanzler nun gelobt oder verdammt werden? Insgesamt aber ergibt sich doch ein leichtes Plus für eine Wiederwahl.

Ist C&C3 innovativ, besitzt es neue Elemente?

Natürlich	5%
Es geht so	17%
Weniger	42%
Keineswegs	36%

Egal, was Brett Sperry meint: C&C3 enthält nur wenig Neuerungen, was auch den meisten Spielern auffiel.

Haben Echtzeitstrategiespiele noch Zukunft?

Natürlich	56%
Warum nicht?	32%
Nicht mehr so	10%
Weg damit, steht mir bis hier	2%

Deutschland ist nach wie vor das Land, wo die Strategiespiele blühen – der alte Wallenstein wäre stolz auf uns.

Welches Echtzeit-Strategiespiel der letzten Zeit hat Ihnen am besten gefallen?

C&C3	14%
Age of Empires 2	45%
Earth 2150	11%
Homeworld	19%
Starcraft	6%
TA: Kingdoms	1%
Commandos	1%
Machines	1%
Keins	2%

Neben dem alles überragenden Age of Empires 2 überraschte das innovative Homeworld, das sich aus dem Nichts kommend noch vor C&C 3 setzen konnte.

Kurzbeschreibung

Der T-Day, der 26. August 1999, war kein Tag wie jeder andere: Kam doch das Echtzeit-Strategiespiel »Command & Conquer 3: Tiberian Sun« in die Läden, einer DER großen Titel des Jahres 1999. Das Konzept ist bekannt: Die gute GDI, eine Nachfolgeorganisation der UNO, haut sich mit den Truppen der bösen NOD, eine Nachfolgeorganisation des Warschauer Pakts. Das Spielfeld ist zweidimensional und wird von vielen kleinen Fußsoldaten (auf Deutsch heißen Fußsoldaten auch Cyborgs), Panzern oder Hubschraubern bevölkert, die sich in zwei Kampagnen tüchtig eins auf die Antenne geben. Zwischen den Missionen bemühen sich Zwischensequenzen mit echten Schauspielern um zusätzliche Atmosphäre.

Tester-Meinung

Manfred war in Nörgellaune: Ein optisch und spieltechnisch besserer Aufguss des 2. Teils grinste ihm entgegen – und das nach mehrjähriger Entwicklungszeit. Sein Wunschzettel der verpassten Gelegenheiten war lang: Neben einer besseren K.I. und einer zeitgemäßen Präsentation hätte er sich vor allen eine Abkehr von den für C&C 3 so typischen Massenschlachten gewünscht. Thomas wies aber darauf hin, dass genau das geboten wird, was sich die meisten Freizeitstrategen wünschen – fesselnde Atmosphäre, spannende Missionen, ein schneller Einstieg und ein paar neue, gut durchdachte Einheiten. Sein Fazit: Traditionelles Design, das Spaß macht.

Hersteller



Brett Sperry, Mitbegründer von **Westwood**, sieht keinen Grund, die seiner Meinung nach herausragende Qualität des Erfolgstitels in Frage zu stellen – was sich so gut verkauft, kann nicht schlecht sein. Bei C&C 3 befürchtete er eher, dass es schon zu viele Neuerungen enthält und vor allem unerfahrene Spieler von der Vielzahl an Einheiten und Gebäuden überfordert werden. Westwood steht ihm zufolge nach wie vor an der Spitze, wenn es um die Entwicklung von Echtzeitstrategie geht – vieles, was er und seine Mitarbeiter entwickeln, wird von den Konkurrenten doch lediglich aufgegriffen und umgearbeitet. Niemand sonst besäße die Ideen, die Westwood in so besonderem Maße auszeichnen.

Chart-Erfolge:

Keiner dürfte daran gezweifelt haben, dass C&C 3 auf Anhieb den Platz an der Sonne erobert. Ein echter Longseller scheint es aber nicht zu werden.

August 1999	Platz 1
September 1999	Platz 1
Oktober 1999	Platz 6
November 1999	Platz 13
Dezember 1999	Platz 13



GDI-Soldaten bevorzugen die Modefarbe Gelb.

Händler

David Fioretti vom Spielefachgeschäft »PC Fun« konnte ein Schmunzeln nicht unterdrücken: Der T-Day war ganz klar ein besonderer Tag. Das Geschäft wurde 40 Minuten früher als sonst geöffnet, da sonst unübersehbare Menschenmassen die Münchner Schillerstraße in ein Notstandsgebiet verwandelt hätten. Und in den ersten zwei, drei Tagen war der Verkauf schlichtweg sensationell. Man war kaum in der Lage, die Regale so schnell aufzufüllen, wie sie von den zu allem entschlossenen Käufern wieder geleert wurden.
Danach drehte sich die Stimmung, hatten die ersten Strategen den Titel doch bereits durchgespielt. Hauptkritik dieser gewieften Profis: Zu kurze Kampagnen, wenig Neues und schlechter Multiplayer-Modus (unausgeglichen, mit mehr als vier Spielern unspielbar langsam). Obwohl es auch viele positive Stimmen gab, ging der Verkauf in der Folge dermaßen erschreckend zurück, wie es David in seiner langjährigen Verkäuferkarriere noch niemals erlebt hatte. Zwei Wochen später waren die Begriffe C&C 3 und »absolut tote Hose« praktisch identisch: ein, zwei verkaufte Exemplare die Woche, mehr nicht.
Bugs waren nicht der Rede wert, Fehler in einigen Handbüchern hält David in Anbetracht der ausgelieferten Stückzahlen für entschuldbar.

Leser

Die Leser teilen sich grob gesehen in drei Lager: Gruppe A verehrt C&C 3 immer noch sehr. Michael Straßer schrieb uns: »Die Atmosphäre ist ungeschlagen, da kommt kein anderes Spiel ran. Andere mögen eine bessere Grafik haben, aber die inneren Werte zählen mehr.« Uwe Putzer (Stuttgart) merkte an: »Viele behaupten, C&C 3 wäre lediglich ein aufpoliertes C&C 2. Das stimmt nicht, es spielt sich völlig anders. Geblieben ist das Spielprinzip: Unkompliziert und vielseitig.«
Die große Gruppe B hält den 3. Teil nach wie vor für ein gutes Spiel, hatte sich aber mehr versprochen. So Dennis Kasten (Pforzheim): »Jede Fortsetzung scheint nur eine Missions-CD mit etwas schönerer Grafik und leicht verbesserter Steuerung zu sein, für die man aber den Preis einer Vollversion verlangt.« Erik Fischer (Wien) meinte: »Mich stört unter anderem, dass wir in die Rolle eines Klischee-Helden gedrängt werden. GDI: Cooler Raumschiffkapitän mit Lederjacke, Beruf: Unrasiert.«
Gruppe C ist sehr enttäuscht. Alexander Zivic (Wels) etwa: »Wenn ich mir einen Videofilm anschauen will, gehe ich in die Videothek, aber kaufe mir kein Computerspiel. Ich hätte lieber ein paar neue Ideen statt aufgewärmten Kram, der mit einigen Goodies versüßt wird.« Abschließend Matthias Döring (Rüscheid): »Für mich ist ein Echtzeitstrategiespiel nur so gut wie sein Multiplayer-Modus. Und da sieht es bei C&C 3 verdammt schwarz aus ... Was wirklich neu ist, kann man an den Fingern einer Hand abzählen: neues Menü, ein paar neue Einheiten, neue Packung.« **(uh)**

NOD-Einheiten hingegen liebäugeln mit dem aggressiveren Rot.

Leser-Charts:

Die gigantische Fangemeinde wird schon dafür sorgen, dass Westwoods Werk auf unabsehbare Zeit zu den beliebtesten Spielen gehört.

September 1999	Platz 1
Oktober 1999	Platz 1
November 1999	Platz 3
Dezember 1999	Platz 3

PC PLAYER WERTUNG

Hersteller: Westwood/ Electronic Arts
Genre: Echtzeit-Strategie
Test in Ausgabe: 11/99

SPIELSPASS 83

Auf welches Echtzeit-Strategiespiel freuen Sie sich am meisten?

Warcraft 3	31%
Dark Reign 2	4%
C&C 4	13%
Starcraft 2	31%
Force Commander	7%
Metal Fatigue	1%
Ground Control	0%
Sudden Strike	7%
Homeworld 2	1%
TA 2	2%
ST: New Worlds	3%

Blizzard ist der neue Leitstern am Echtzeithimmel. Über die Hälfte unserer Leser vertraut dieser Firma mehr als allen anderen.

Ist Westwood noch immer einer der besten Spielehersteller?

Natürlich	13%
Hat nachgelassen	56%
Nicht mehr	22%
War man doch nie	9%

Die Masse der Gläubigen schwankte, aber sie fiel nicht – etwas leiser sind die Lobpreisungen aber schon geworden.

Was halten Sie von der Idee, die Command & Conquer-Welt in ein Actionspiel zu überführen (C&C: Renegade)?

Tolle Sache	28%
Klingt ganz nett	47%
Find ich nicht so gut	14%
Uää, bloß nicht	11%

Viele Leser stehen dem actionlastigen Renegade durchaus positiv gegenüber. Eine weitere große Chance für Westwood.

Was halten Sie von der Tendenz, Echtzeitstrategiespiele immer mehr in Richtung echtes 3D zu trimmen?

Prima, wurde Zeit	22%
Geht in Ordnung	39%
Gefällt mir nicht so	30%
Kann ich gar nichts mit anfangen	9%

Die Verkaufszahlen der 3D-Titel sprechen eine andere Sprache: Sowohl Earth 2150 als auch Warzone 2100 verkaufen sich trotz guter Kritiken eher schleppend.

Spiele-Charts

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Age of Empires 2	Microsoft
2	(2)	Half-Life (deutsch)	Sierra/Havas Interactive
3	(3)	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
4	(4)	Baldur's Gate	Interplay/Virgin Interactive
5	NEU	Unreal Tornament	Epic Megagames/GT Interactive
6	(17)	FIFA 2000	EA Sports
7	(16)	Anno 1602	Sunflowers
8	(9)	Diablo	Sierra/Havas Interactive
9	NEU	Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ
10	(15)	Homeworld	Relic/Havas Interactive
11	(10)	Grand Theft Auto 2	Rockstar/Take 2
12	(18)	Earth 2150	Topware
13	(6)	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts
14	(12)	Driver	Reflections/GT Interactive
15	(23)	Anstoss 2	Ascaron
16	(11)	Jagged Alliance 2	Topware
17	(8)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro Interactive
18	(20)	Heroes of Might & Magic 3	3DO/Ubi Soft
19	(24)	Die Siedler 3	Blue Byte
20	(5)	Need for Speed 4	Electronic Arts

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Dezember 1999

VERKAUFS-CHARTS

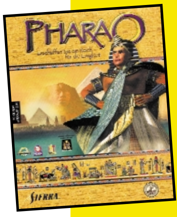
Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Age of Empires 2	Microsoft
2	NEU	Indiziertes Spiel	id Software/Activision
3	NEU	Tomb Raider 4	Core Design/Eidos Interactive
4	(2)	FIFA 2000	EA Sports
5	(4)	Pharao	Impressions/Havas Interactive
6	(3)	Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ
7	(8)	Anno 1602 – Königsedition	Sunflowers
8	(7)	Autobahn Raser 2	Davilex/Koch Media
9	(9)	Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts
10	(14)	Catan: Die erste Insel	Funatics/Ravensburger
11	(15)	Tarzan Actionspiel	Disney Interactive
12	(6)	Unreal Tournament	Epic Megagames/GT Interactive
13	(11)	Grand Theft Auto 2	Rockstar/Take 2
14	NEU	Formel 1 '99	Take 2
15	(13)	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
16	NEU	SWAT 3	Sierra/Havas Interactive
17	(10)	Bundesliga 2000 - Der Fussballmanager	EA Sports
18	(16)	Flight Simulator 2000 Professional Edition	Microsoft
19	(17)	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm/Take 2
20	(5)	Delta Force 2	Novalogic

■ Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–31. Dezember 1999.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Havas Interactive: Pharao

Gewinner:
Marco Hild, Bargau
Marianne Mesch, Taborz
Torsten van Nahl, Essen
Leif Sundrup, Steinfurt
David Tasuche, Oldenburg

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(2)	Who Wants to be a Millionaire	Disney Interactive
2	(1)	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Interactive
3	(3)	Age of Empires 2: Age of Kings	Microsoft
4	(–)	Frogger	Hasbro Interactive
5	(4)	Deer Hunter 3	GT Interactive
6	NEU	Indiziertes Spiel	id Software
7	(5)	Barbie Generation Girl: Gotta Groove	Mattel Interactive
8	(9)	Microsoft Flight Simulator 2000	Microsoft
9	NEU	Toy Story 2	Disney Interactive
10	(7)	SimCity 3000	Electronic Arts

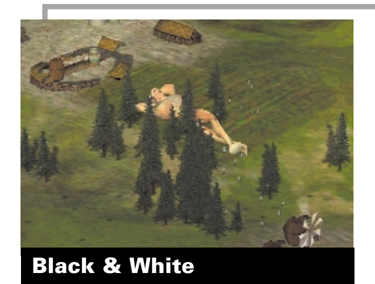
■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Dezember 1999.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	NEU	Championship Manager: Season 99/00	Eidos Interactive
2	NEU	Indiziertes Spiel	id Software/Activision
3	NEU	Tomb Raider 4	Core Design/Eidos Interactive
4	(1)	Age of Empires 2	Microsoft
5	(2)	Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts
6	(3)	FIFA 2000	EA Sports
7	NEU	Half-Life: Opposing Force	Sierra/Havas Interactive
8	(7)	Microsoft Flight Simulator 2000	Microsoft
9	(4)	Command & Conquer 3	Westwood/Electronic Arts
10	NEU	Unreal Tornament	Epic Megagames/GT Interactive

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Dezember 1999

Release-Liste


Black & White

Demonworld 2


Halo


Icewind Dale


Pool of Radiance 2

Sudden Strike

Auf diese Spiele freuen sich die Leser am meisten*

1. Diablo 2
2. Anstoss 3
3. Baldur's Gate 2
4. Black and White
5. Halo

*Auswertung der Leser-Mitmachkarte

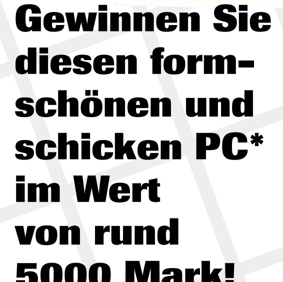
Aktuelle Erscheinungstermine

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal 2000
Anachronox	Ion Storm/Eidos	Action-Rollenspiel	2. Quartal 2000
Arcatera	Westka/Ubi Soft	Rollenspiel	März 2000
Baldur´s Gate 2	Bioware/Interplay	Rollenspiel	September 2000
Battle Isle 4	Blue Byte	Strategie	3. Quartal 2000
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	2. Quartal 2000
C&C 3: Firestorm	Westwood/Electronic Arts	Strategie	1. Quartal 2000
Championship Motocross	THQ	Rennspiel	3. Quartal 2000
Clou 2, Der	Neo/THQ	Adventure	März 2000
Colin McRae Rally 2	Codemasters	Rennspiel	April 2000
Command & Conquer: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	Mai 2000
Dark Reign 2	Activision	Echtzeit-Strategie	März 2000
Daikatana	Ion Storm/Eidos	3D-Action	Juni 2000
Deep Fighter	Criterion/Ubi Soft	Action	März 2000
Demonworld 2	Ikarion	Strategie	September 2000
Descent 4	Interplay	3D-Action	4. Quartal 2000
Deus Ex	Ion Storm/Eidos	Action-Rollenspiel	April 2000
Diablo 2	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	3. Quartal 2000
Duke Nukem Forever	3D-Realms	3D-Action	Juli 2000
Evolva	Virgin Interactive	Action	April 2000
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	3. Quartal 2000
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adventure	Oktober 2000
Giants	Purple Moon Studios/Interplay	Action	1. Quartal 2000
Gothic	Piranha Bytes	Action-Rollenspiel	1. Quartal 2000
Grand Prix 3	Microprose	Rennspiel	2. Quartal 2000
Ground Control	Massive/Havas Interactie	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2000
Half-Life: Team Fortress 2	Sierra	Action-Adventure	Juli 2000
Halo	Bungie/Take 2	Action	September 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Gathering of Developers/Take 2	Action	Mai 2000
Hidden and Dangerous 2	Take 2	Action-Strategie	4. Quartal 2000
Icewind Dale	Interplay	Rollenspiel	Mai 2000
JA 2: Unfinished Business	Sir Tech	Runden-Strategie	1. Quartal 2000
KISS Psycho Circus	Gathering of Developers/Take 2	Action	Juni 2000
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal 2000
Max Payne	3D Realms	Action	Oktober 2000
MDK 2	Bioware/Interplay	Action	Mai 2000
Metal Fatigue	Psygnosis/GT Interactive	Echtzeit-Strategie	März 2000
Oni	Bungie/Take 2	Action	März 2000
Planescape: Torment 2	Interplay	Rollenspiel	November 2000
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	4. Quartal 2000
Rally Racing Simulation	Ubi Soft	Rennspiel	2. Quartal 2000
Real Neverending Story, The	discreet monsters	Action-Adventure	April 2000
Rune	Gathering of Developers/Take 2	Action	2. Quartal 2000
Sacrifice	Shiny/Interplay	Echtzeitstrategie	September 2000
Simon the Sorcerer 3D	Headfirst Productions/Hasbro Int.	Adventure	März 2000
Starfleet Command 2	Interplay	Action-Strategie	November 2000
Star Trek: Armada	Activision	Action-Strategie	März 2000
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	April 2000
Star Trek: Voyager Elite Force	Raven/Activision	Action	2. Quartal 2000
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	April 2000
Star Wars Episode 1: Obi Wan	LucasArts/THQ	Action	März 2000
Star Wars: Force Commander	LucasArts/THQ	Echtzeit-Strategie	März 2000
Stonekeep 2	Interplay	Rollenspiel	Oktober 2000
Sudden Strike	CDV	Echtzeit-Strategie	März 2000
Team Fortress 2	Valve/Havas Interactive	3D-Action	Sommer 2000
Thief 2: The Metal Age	Looking Glass/Eidos	3D-Action	März 2000
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	April 2000
UEFA 2000	Eidos	Sportspiel	März 2000
Vampire: The Masquerade	Activision	Rollenspiel	1. Quartal 2000
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strategie	4. Quartal 2000
You don't know Jack 3	Take 2 Interactive	Quiz-Show	März 2000

■ **Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.**



Rätseln und gewinnen!



Gewinnen Sie diesen formschönen und schicken PC* im Wert von rund 5000 Mark!

* Abbildung ähnlich



Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (Pentium III, 500 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, Guillemot 3D Prophet (GeForce 256), 20,4 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live Player 1024, uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 149 ein und schicken diese dann an uns ein. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!.

1. Preis: 1 Spiele-PC im Air-Brush-Look
2. – 5. Preis: Je ein »Final Fantasy 8«

Einsendeschluß ist der 29.02.2000, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firma Alternate und von Eidos Interactive.

Panzer d. Terraner in StarCraft · Perspektive in 3D-Actionspielen · Flugsim. v. Electronic Arts (Flash Point ...) · Netzwerk-Aufbau (mit Hub) · Lager für Nahrungsmittel in Pharao · 14 · Multi-Player-Gruppe · Dark..., ... Racer, ...keep · 3D-Karte v.Diamond · neuer Chip d.Voodoo4 · Psygnosis Fußball-Simulation (1. Wort)

4 · Kartenspiel in Final Fantasy 8 · 5 · Obermotz von Dungeon Keeper

Monster ... Madness · kurz für e. Internet-Startseite · Spiel um Twinsens Abenteuer (Abk.) · Abk. für Industriegewerkschaft · Land in Total Annihilation: Kingdoms · Symbol f. Stickstoff

baufähige Einheit der Terraner in StarCraft · tragbarer MP3-Player · Rasse in Everquest · 11 · Gameboy-Hersteller · 13

Kopplungsmodus von Voodoo2-Karten · Ware in Anno 1602 · Prozessor von DEC · 1 · in 'Siedler 3 Plus' ein Vierter hinzugekom.

v. Bürgern verlangte Ware in Anno 1602 · TNT2-Platine mit erhöhter Taktfreq. · Activisions Kampfroboter auf Terra Nova · 3D-Actionspiel mit Klingonen (2. Wort) · Nachfolger von 688 Attack Sub (Anfang)

Rollenspiel-Rasse · 9 · Comic-Abenteuer von Max Design · 10 · Abk. für e. Netzwerk-Kabelart

wichtigste Waffe in Prince of Persia 3D · Held von Outcast (Vorname) · Fernsehnorm · Schatten d. vorherigen Runde b.e. Rennspiel · wichtiges Zeichen einer E-Mail Adresse · Held in Final Fantasy 8

max. Auftragszahl f. Fabriken i.StarCraft · fleißige Helferlein in Dungeon Keeper

2 · Volk der WarCraft-Reihe · Energiequelle für tragbare Computer · Defensivmittel in Actionspielen (engl.) · Bewohner der Sim-City-Serie · Online-Chatraum · Plug and ...

Adresse eines Anwenders i. Netzwerk · Waldland in Outcast · 7 · enthält die Sektoren eines Datenträgers · Schauplatz in Discworld Noir (Carlotta) · 16-Bit-PC-Steckplatz · eins der giftigsten Elemente (Symbol)

Ego-Shooter (gegen Dinosaurier) · Windows-interface f. Multimedia-Geräte · 6 · ...Byte, etwa eine Milliarden GigaByte · Staat der USA (Abk.)

12 · My Friend ... (Geschicklichkeitsspiel) · Bereich z. Programmsteuerung (Mehrzahl) · 8 · Kfz.-Kennzeichen f. Albanien

Roboter in der Cyberstrom-Serie · Entwickler von Final Fantasy 8 · Ort des Bösen in Shadow-Man · 3

Lösungswort:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14

Wettbewerb: Das beste Titelbild

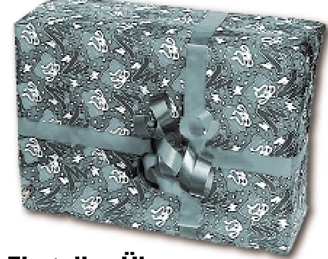
Entscheiden Sie selbst!

Es ist wieder so weit! Wir wollen es wissen: Treffen wir mit unseren Titelbildern Ihren Geschmack?

Welches Motiv der letzten zwölf Monate hat Ihnen am besten gefallen? Smarte Helden? Zarte Mädels? Starke Rennsemmeln?

Sehen Sie sich die unten abgedruckten Titel genau an und nehmen dann einen Stift zur Hand. Auf Seite 147 haben wir eine Postkarte vorbereitet, so dass Sie Ihren Lieblings-Titel nur noch ankreuzen müssen. Zum Schluss noch Namen und Adresse leserlich notieren, eine Briefmarke spendiert und ab geht die Post.

Für so viel Fleiß gibt's auch die Chance auf einen Preis: Der glückliche Gewinner erhält von uns ein Überraschungspaket mit Spielen und anderen Leckerbissen. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, ebenso die Teilnahme von Mitarbeitern des Future Verlags und deren Angehörigen. Einsendeschluss ist der 1. März 2000 (Datum des Poststempels). Viel Glück und Spaß beim Aussuchen! **(su)**



Ein tolles Überraschungspaket wartet auf den Gewinner.

























Ground Control

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Massive Schweden/Havas
- **Genre:** Echtzeit-Stategiespiel
- **Termin:** März 200
- **Besonderheiten:** 3D-Grafik mit 6 Landschaftstypen ■ Nacht-Einsätze ■ Tutorial ■ 2 Kampagnen mit insgesamt 30 Missionen ■ 10 Solo-Szenarien ■ 26 Truppentypen ■ 10 Mehrspieler-Karten ■ Multiplayer-Modus für 8 Spieler

Bodenkontrolle nennt sich dieser strategische Schlagabtausch. Angesichts seiner fulminanten 3D-Grafik könnte man aber auch allzu leicht die Bodenhaftung verlieren.



Eine Flak in Aktion während eines Nacht-Einsatzes. Beachten Sie die ausgestoßenen Granathülsen.



Ein mit vier Einheiten und dem Kommando-Panzer bestückter Transporter landet.

Mit diesem Erstlingswerk will Massive Schweden dem Genre Echtzeit-Strategie ein wenig mehr Action verpassen. Daher verzichtete man frohgemut auf den sonst üblichen Basenbau und verlässt sich stattdessen auf eine atemberaubende 3D-Optik, sowie einen sehr dynamischen Spielverlauf.

All dies konnten Sie bereits dem Vorabbericht der PC Player 1/2000 entnehmen. Kurz vor der im März anberaumten Veröffentlichung sickern jetzt zusätzliche spieltechnische Details durch. So bietet »Ground Control« ein dreistufiges Tutorial, rund um die zehn Solo-Szenarien und ebenso vielen Mehrspieler-Karten. Am spannendsten verspricht allerdings der in zwei Kampagnen unterteilte Feldzug zu werden, der mit einer an »Starcraft« erinnernden, wechselreichen Hintergrundgeschichte ausgerüstet wurde. Auf dem Planeten Krig 7 bekriegen sich zum Ende des 25. Jahrhunderts zwei Parteien, und getreu des in neun gerenderten Zwischensequenzen weitergesponnenen Erzählfadens, übernehmen Sie zunächst die Anführerin der einen und dann den Boss der anderen Seite.

Über Stock und Stein

Vor jeder Mission rüsten Sie maximal drei Landungsschiffe mit jeweils bis zu vier Einheiten aus und setzen diese – samt Ihres unersetzlichen Kommando-Wagens – inmitten des frei dreh- und zoombaren 3D-Terrains ab. Jeweils vier Einheiten bilden eine Gruppe und werden en bloc durch die Gegend gescheucht. Die wartet übrigens mit sechs Landschaftsformen (Dschungel, Eis, Wüste, Berge ...) und Nacht-Einsätzen auf. Während jeder Mission erhalten Sie mehrere Unteraufträge wie etwa »Eskortieren«, »Verteidigen« oder »Augen zu und durch«. Ein stumpfsinniges Vorpreschen führt allerdings in die Katastrophe, denn wegen der Truppenbegrenzung sollten Sie jeden Verlust tunlichst vermeiden – zumal die insgesamt 26 Einheitstypen ihre Schlagkraft in den vier Bereichen Geschwindigkeit, Feuerkraft, Panzerung und Reichweite steigern.



Vor der Mission stellen Sie sich eine dem kommenden Einsatz angemessene Armee zusammen.

Ihre Panzer, Flieger, Fußtruppen und Mörser verfügen über eine gewisse Eigenintelligenz, gehorchen aber auch Befehlen wie »Position halten« oder »Defensivfeuer« und nehmen auf Wunsch Formationen wie »Linie« oder »Quadrat« ein. Der flexibel agierende Gegner soll dank seiner hohen Künstlichen Intelligenz variabel auf derartige Angriffsmanöver reagieren.

An einem Karten-Editor wird übrigens ebenfalls bereits gebastelt, noch ist allerdings nicht abzusehen, ob dieser dem Basisspiel beiliegen oder als Zusatz-CD nachgeschoben wird. **(md)**

Interview mit Geoff Crammond

Es ist das wohl am meisten erwartete Formel-1-Spiel, und es ist bald fertig. In diesem Exklusiv-Interview plaudert der legendäre Geoff Crammond über den momentanen Entwicklungsstand von »Grand Prix 3«.

Grand Prix 3



Trotz Software-Modus sehen Sie schon hier detaillierte Fahrzeuge und natürlich authentische Boxenwerbung.

Spieledesigner sind schon recht merkwürdige Typen. Manche hören gar nicht mehr auf zu reden, während andere die Öffentlichkeit komplett scheuen.

Geoff Crammond – das Hirn hinter der »F1 Grand Prix«-Serie – gehört zur letzteren Sorte. Deshalb war es nicht so einfach, einen der talentiertesten Entwickler der Welt zum Interview zu ermuntern. Aber hier redet die Branchengröße – exklusiv bei uns – über sein nächstes Projekt: »Grand Prix 3«.

PC Player: Was hast Du zwischen »Grand Prix 2« und GP3 eigentlich gemacht? Hast Du damals schon GP3 geplant oder einfach nur eine Pause eingelegt?

Geoff Crammond: Wir haben alle nach GP2 ein wohlverdientes Päuschen von drei Monaten eingelegt. Danach haben gleich mit der Entwicklung von GP3 angefangen.

PC Player: Was hältst Du von den anderen Formel-1-Spielen, die in der Zwischenzeit erschienen sind?

»Egal, was andere tun, wir arbeiten daran, die weltbeste Formel-1-Simulation herzustellen«

Geoff: Ich möchte ehrlich gesagt keine anderen Spiele kommentieren.

PC Player: Glaubst Du, dass irgendwelche davon an GP2 herankommen? Oder wird GP3 das erste bessere Spiel sein?
Geoff: GP2 war so gut, wie wir es damals machen konnten. GP3 wird genauso gut sein, wie wir es jetzt machen können.

PC Player: Was hältst Du von der Tatsache, dass mehrere Publisher offizielle Lizenzen für Formel-1-Spiele haben?
Geoff: Das hat die Entwicklung von GP3 nicht im Geringsten beeinflusst. Egal, was andere tun, wir arbeiten daran, das weltbeste Formel-1-Spiel herzustellen. Es wäre genau das Gleiche, wenn wir die einzigen wären oder ob es 20 gäbe, die eine Lizenz haben.



Fahrzeuge und Strecken erreichen einen bisher nicht gekannten Detailgrad.

Hintergründe und Bäume bestehen zwar aus Bitmap-Grafiken, machen aber selbst einen Klasse-Eindruck.

PC Player: Warum benutzt Ihr Fahrer- und Streckendaten von 1998 statt welche von 1999?
Geoff: Um eine akkurate Simulation zu machen, bedarf es einer Menge Arbeit, die Saison-spezifisch ist. Wenn GP3 1999er-Daten benutzen würde, hätten wir die Veröffentlichung verschieben müssen. Viele Leute wären enttäuscht gewesen. Aber irgendwann kümmern wir uns auch um die 99er-Saison ...

PC Player: Ist die GP3-Engine eine Weiterentwicklung des Vorgängers oder neu?
Geoff: Sie ist zum größten Teil neu.

PC Player: Hat der Erfolg von 3D-Beschleuniger-Karten seit GP2 Eure Herangehensweise an dieses Projekt verändert?
Geoff: Nicht grundsätzlich – außer, dass der Support für diese Karten programmiert werden muss, was zeitaufwändiger ist.

PC Player: Welche Fortschritte in der Technologie der Formel 1 habt Ihr in GP3 eingebaut?
Geoff: Wir versuchen, mit den Fortschritten und Veränderungen der Formel 1 Schritt zu halten. Die auffälligste Neuerung ist die Form der Autos, die alle die High-Nose-Konfiguration mit dem Kopfschutz für die Fahrer übernommen haben, außerdem sind sie 20 Zentimeter schmaler. Der Hubraum wurde von dreieinhalb auf drei Liter reduziert, aber die Motoren drehen nun höher, wodurch ihr Leistungsniveau ungefähr auf dem von 1994 liegt. Allerdings haben die Reifen wegen der neuen Rillen eine niedrigere Haftung. All diese Veränderungen müssen in GP3 akkurat simuliert werden.

PC Player: Habt Ihr während der GP3-Entwicklung eng mit Formel-1-Mechanikern zusammengearbeitet?
Geoff: Wir bekamen sehr viel Hilfe von den Teams, inklusive detaillierter technischer Daten. Außerdem haben wir Strecken und Fabriken besucht. Indem wir diese exakten Informationen integriert haben, verfügen wir über den Garant, ein Programm abzuliefern, dass so nah wie möglich an das Fahren eines echten Formel-1-Wagens herankommt.

PC Player: Wurde seit GP2 die Strecken-Topografie verbessert?
Geoff: Wir hatten diesmal Zugang zu besseren Karten und Original-Fotografien aller Strecken, von denen vier komplett neu sind.

PC Player: Welche neuen grafischen Fortschritte wollt Ihr in GP3 einführen?
Geoff: Wir wollen nicht zu viele der neuen Features verraten. Aber ich sage Euch eins: Es hat mich gefreut, dass wir auf der ECTS das »PC Game of the Show« wurden. Und das mit dem unvollendeten Software-Modus ... Aber wir haben noch eine Menge auf Lager, das bisher nicht gezeigt wurde. ‡

Das Einmaleins des Grand Prix 3

Die erste Ankündigung und die wenigen Informationsschnipsel haben bisher nicht viel über das potenziell beste Formel-1-Spiel aller Zeiten verraten. In der Tat ist der Sicherheitskordon um die Entwicklung so eng, dass nur eine Handvoll Fakten bekannt sind.
Das Spiel debütierte auf der ECTS 1999 in London, aber wieder wurde nur der Stadtkurs von Monaco gezeigt, außerdem lief das Spiel nur im Software-Modus. Nichtsdestotrotz sah es unglaublich gut aus. An dieser Stelle zählen wir nun alles auf, was wir über Grand Prix 3 wissen, und sobald auch nur irgendetwas Neues bekannt wird, werden wir es bringen.

- Das Spiel wird mit der offiziellen Lizenz der FIA entwickelt.
- Es enthält alle Teams, Fahrer, Strecken und Rennen der kompletten Weltmeisterschaft 1998.
- Sie werden im Schnellstart, einzelnen Rennen oder der ganzen Weltmeisterschaft antreten können.
- Das Menü-System wurde überholt, um einfacheren Zugriff auf alle Unterpunkte zu gewährleisten.
- Es gibt acht zuschaltbare Rennhilfen: automatische Bremsen, automatische Schaltung, Antischleuder-Hilfe, Unzerstörbarkeit, Ideallinie, empfohlener Gang, Gas- und Lenk-Hilfe.
- Im Setup-Modus können Sie authentisch angezeigte Telemetrie-Informationen benutzen, etwa Daten über die Geschwindigkeit, Lenken, Drehzahl, Gas, Bremse, gewählter Gang, Rollhöhe (für jeden Reifen), Bewegung der Radaufhängung (für jeden Reifen), Radumdrehungen (für jeden Reifen) und Quer- wie Längsbeschleunigung.
- Das Standard-Setup des Autos lässt Sie Veränderungen am Front- und Heckspoiler, die Balance der Bremsen, sowie der Getriebeübersetzung vornehmen. Im Setup für Fortgeschrittene basteln Sie an den Federn, der Rollhöhe und den Stoßdämpfern herum, wobei Sie mit Hilfe der Referenzwerte immer sehen können, was Sie tun.
- Es gibt ein virtuelles Cockpit, genauso wie in den aktuellen Flugsimulationen.
- Fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade passen sich Ihrem Können an, vom Einsteiger bis zum Renn-Ass.
- Es wird eine Reihe von Ansichten geben, sowohl aus Spielersicht als auch typische Fernsehkamera-Positionen.
- Der Mehrspieler-Modus erlaubt es Ihnen, zu zweit an einem PC zu fahren, sowie an zwei per seriellem Kabel verbundenen Rechnern. Per Netzwerk fahren Sie mit vier bis 16 Rennteilnehmern.
- Das Spiel läuft sowohl im Software- wie Hardware-Modus.

PC Player: Können wir uns auf eine umfassende Simulation mit Strecken-Fahrzeugen und animierten Boxencrews freuen?
Geoff: Ohne ins Detail gehen zu wollen kann ich sagen, dass es unser Ziel ist, den Realismus der GP-Serie jedes Jahr zu verbessern. Vielleicht werdet Ihr einen 6-Punkt-Gurt brauchen, um sie zu spielen.

PC Player: Werden die Fahrzeuge der Teams auch unterschiedlich aussehen und sich anders fahren (Anm.: einer der Kritikpunkte an GP2)? Und werden Setup-Veränderungen, etwa der Spoilerwinkel, von außen sichtbar sein?
Geoff: Die generelle Philosophie ist, dass die Computer-Fahrzeuge von der Leistung her unterschiedlich und authentisch sind, während der Wagen des Spielers genauso gut sein soll wie der des besten Teams, egal welches Team oder Auto man sich aussucht.

PC Player: Wird es Wettereffekte geben, nachdem Ihr sie ja in GP2 sträflicherweise weggelassen habt?
Geoff: Ja.

PC Player: Und wie werden sie die Fahreigenschaften beeinflussen?
Geoff: Das Verhalten der Wagen auf nasser Fahrbahnen wird bis zur letzten Pfütze simuliert.

PC Player: Bastelt Ihr an einem verbesserten Schadensmodell für die Autos bei GP3? Wollt Ihr realistische Unfälle, Dreher und platzende Reifen simulieren, um etwa mit »TOCA 2« mithalten zu können?
Geoff: Bei GP3 können sich die Autos regelrecht überschlagen. Abbrechende Teile der Fahrzeuge fliegen dabei dann realistisch durch die Gegend.


Geoff erhöht den Wert von Grand-Prix-2-Schachteln durch seine Unterschrift.


Auch am schönen Jachthafen von Monaco führen Rennstrecken vorbei.

PC Player: Wie wird dichtes Auffahren in den Windschatten eines anderen Wagens die Leistung beeinflussen? Ändern sich dadurch Bodenhaftung und Spoilerdruck?
Geoff: Ja – die Aerodynamik wird im Spiel komplett modelliert.

PC Player: Welche Unterschiede gibt es in der Künstlichen Intelligenz der computergesteuerten Autos zwischen GP2 und GP3?
Geoff: Ich glaube, der Spieler wird die KI-Fahrer ... menschlicher als jemals zuvor finden.

PC Player: Können wir erwarten, dass sich GP3 genauso gut mit dem Keyboard steuern lässt wie die vorherigen beiden Teile? Oder macht Ihr da Abstriche wegen der mittlerweile recht günstigen Lenkräder und setzt diese als Maßstab voraus?
Geoff: Wir werden so viele Eingabegeräte unterstützen, wie es uns die Zeit erlaubt. Wie auch immer, eine vernünftige Steuerung per Keyboard ist für uns ziemlich wichtig und wird in GP3 enthalten sein.

PC Player: Was für einen Rechner braucht man für GP3? Der Vorgänger war ja ziemlich hungrig in Sachen Hardware, und es gibt erst seit kurzem Rechner, auf denen Fans GP2 in SVGA mit allen Details spielen können.
Geoff: Jeder mit einem vernünftigen PC wird GP3 spielen können. Neben dem Hardware-Support bauen wir beispielsweise auch eine Software-Grafik-Engine ein, anstelle uns nur auf Beschleunigerkarten zu konzentrieren. Natürlich gilt: Je schneller Dein Rechner ist, desto mehr wird das vom Spiel genutzt. Viele Sachen, die wir deswegen machen, sollten für den Spieler transparent sein.

PC Player: GP2 wurde mit einer Reihe fehlender Features veröffentlicht, wie etwa Wettereffekte oder ein Netzwerk-Modus. Bereut Ihr es, keine Updates oder Patches entwickelt zu haben?
Geoff: Wir haben uns voll und ganz auf GP3 konzentriert – das Herausbringen von Patches hätte uns nicht genügend Zeit

Wer nicht hören will, muss fühlen! Zu scharfes Angehen der Kurven endet im Kiesbett oder mit Drehern – oder beidem. Leider sind noch immer alle Bilder im Software-Modus.



Auch das Beschleunigen aus ▶ der Kurve heraus ist nicht ohne, wie erfahrene Rennfahrer wissen.

In den unterschiedlichen Kamera-Perspektiven behalten Sie die Übersicht. Während der Fahrt ist die Ansicht direkt von vorn vielleicht nicht die sinnvollste, sieht aber eindrucksvoll aus.

gelassen, um ein neues Produkt zu entwickeln.

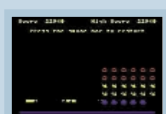
PC Player: Seid Ihr Euch des Supports im Internet bewusst, wird man da Autos und neue Strecken herunterladen können? Und wird GP3 für Dritt-Entwickler zugänglicher als der Vorgänger sein?
Geoff: Wie ich schon sagte, wir haben uns auf das Nächstliegende konzentriert – GP3.

PC Player: Ist das Entwicklungsteam für GP3 größer geworden? Und für welche Teile des Spiels bist Du persönlich verantwortlich?
Geoff: Die Größe des Teams hat dramatisch zugenommen – und diese Entwicklung wird sich bei GP4, 5, 6 und 7 fortsetzen. Ich werde immer hundertprozentig für den Simulationskern und die Spielelemente verantwortlich sein; aber das neue MicroProse Motor-Sport-Team drüben in Chipping Sodbury hat einen großen Teil zum Gesamtprodukt beigetragen. Das bedeutet, dass Ihr ab jetzt mit einem neuen GP-Spiel in jeder Saison rechnen könnt.

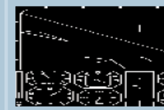
PC Player: Kannst Du Dir Sachen vorstellen, die Ihr diesmal auf Grund von technischen Einschränkungen nicht einbauen konntet?
Geoff: Der »Wind-in-den-Haaren«-Effekt erweist sich als echte programmiertechnische Herausforderung!
(Trevor Witt/Matthew Pierce/mash)

Eine kleine Historie über Geoff Crammond

Er ist eine Legende in der Industrie. Jedes Spiel, das Geoff entwickelt hat, ist hervorragend. Das ist ein Rundenrekord, mit dem nur wenige Konkurrenten auftrumpfen können. Und er fing seine Karriere an, als Computerspiele noch in ihren Kinderschuhen steckten: ganz zu Anfang der 80er ...



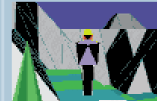
Super Invaders 1981, BBC
Eine »hochauflösende« Version des Klassikers »Space Invaders«. Damals waren Spiele noch Spiele, und der Ausdruck »Künstliche Intelligenz« bedeutete gar nichts.



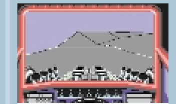
Aviator 1982, BBC
Eine der allerersten Flugsimulationen überhaupt. Es gab sogar eine Option, mit der man gegen Space Invaders fliegen konnte.



Revs 1984, BBC & C64
Eine brillante Simulation der Formel 3 mit (für damalige Verhältnisse) hervorragender Steuerung und Grafik. Ein Add-on mit Namen »Rev 4 Tracks« erschien ebenfalls.



The Sentinel 1986, C64, Spectrum, ST & Amiga
Eine endlos unterhaltende Echtzeit-Strategie-Merkwürdigkeit.



Stunt Car Racer 1989, C64, ST & Amiga
Ein brillant-einfaches 3D-Actionrennspiel, in dem Sie über eine Reihe von hoch angebrachten Strecken bretterten.



F1 Grand Prix 1992/93, Amiga, ST & PC
Ein Riesenerfolg wegen seines Detailreichtums und einer riesigen Anzahl von Optionen und Einstellungsmöglichkeiten.



F1 Grand Prix 2 1996, PC
Legendär. Über eine Million verkaufter Exemplare. Bis heute das beste Formel-1-Rennspiel.

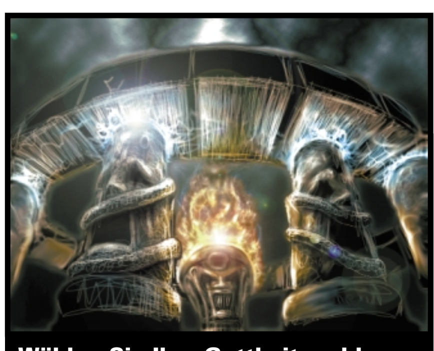
Sacrifice

Hoffentlich fließen diese vorläufigen Grafiken auch in das finale Spiel mit ein.

Shiny ist unberechenbar! Kein anderer Entwickler hat sich in jüngster Vergangenheit durch so viele Genres gearbeitet wie die Kalifornier. Und was kommt jetzt? Nun, Shiny versucht sich an einem Echtzeit-Strategie-Titel.

Stellen Sie sich ein Spiel vor, das Elemente aus »Populous«, »Megalomania« und Spectrums Klassiker »Chaos« (für manche Strategen das beste Spiel aller Zeiten) enthält. Bei Sacrifice herrschen gleich acht Götter über das Universum.

Da diese jedoch nicht direkt in die Welt der Sterblichen eingreifen dürfen, bedienen sie sich so genannter Avatare, also Mittler zwischen göttlichem Willen und den Menschen. In unserem Fall nutzen die Götter bevorzugt Magiere für diesen Zweck. Diese Individuen verfügen über wachsende Kräfte, die ihnen die göttlichen Herrscher verleihen, wenn sie mit ihren Handlagern zufrieden sind. Der beste Weg, den Gottheiten zu gefallen ist: Schleifen Sie unschuldige (und weniger unschuldige) Seelen zu den heiligen, göttlichen Altären und opfern Sie diese auf möglichst sehr unfeine Art. Je mehr Seelen Sie auf diese Weise über den Jordan befördern, desto besser werden die daraus resultierenden Zaubersprüche.



Wählen Sie Ihre Gottheit wohlüberlegt aus und Ihre Macht lässt die Welt zittern.

SPIELFAKTEN

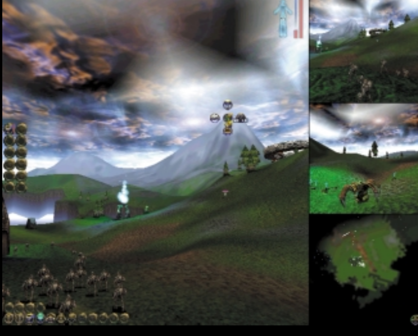
Hersteller:	Shiny Entertainment/ Interplay
Genre:	Echtzeit-Strategie
Termin:	September 2000

■ **Besonderheiten:** Morphing-Technologie ■ 60 Monster- und Kämpferarten ■ Messiah-Engine ■ Jede Menge Menschenopfer ■ Zahlreiche Zaubersprüche ■ Anderer Spielablauf durch effiziente Angriffe



Jeder der über 60 Charaktere erforderte viel Designarbeit.

Die phantastischen Landschaften erinnern etwas an Populous – The Beginning.



Mehrere Fenster ermöglichen einen Landschaftsüberblick, unter anderem nach feindlichen Gruppen.

Das ändert natürlich den üblichen Spielablauf eines Echtzeit-Strategiespiels. Statt des gewohnten Basisbaus, gefolgt von einem Massenangriff, wird Macht nun effizient durch den Angriff auf den Feind aufgebaut. Wer absolut machtgeil ist, opfert sogar Männer aus den eigenen Reihen auf dem schwarzen Marmoraltar. Diese Feinheit dürfte zu einem faszinierenden »organischen« Missionsverlauf führen.

Das Spiel setzt auf die bereits erfolgreich in Messiah (siehe auch Test in der PC Player 2/2000) eingesetzte Engine. Deren Technologie ermöglicht durch verschiedene Detaileinstellungen, dass ganze Massen armwedelnder Figuren die Landschaften bevölkern können. Das dürfte auf Grund des fehlerlos arbeitenden Memory-Managements die letzten Reserven aus Ihrem Rechner kitzeln. Sacrifice wird wohl das innovativste Strategie-Spiel seit »Homeworld« werden.

(Kieron Gillen/su)

Entwickler Profil

Name: Shiny Entertainment

Ursprungsland: USA

Gründung: 1993

Team-Größe: Sechs für Sacrifice

Hintergrund: Der Guru der Konsolentitel-Entwicklung Dave Perry verlässt Virgin, um seine eigene Firma zu gründen. Diese macht sich mit innovativen und witzigen Spielen einen Namen. So erfand Perry die Sniper-Rifle in MDK, den kecken Earthworm Jim und den Barockengel Bob, den er für Messiah mit der Lizenz zum Töten ausstattet.

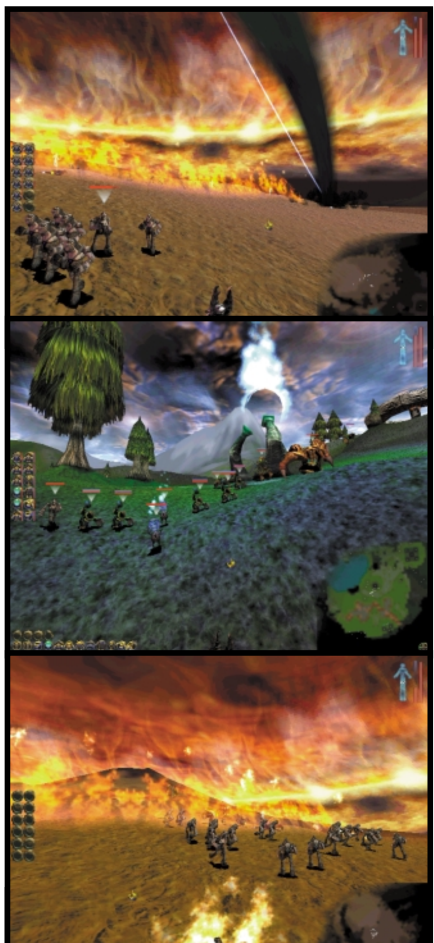
»Schleifen Sie unschuldige Seelen zu den göttlichen Altären und opfern Sie sie.«

Zaubersprüche

Jeder der Götter bietet spezielle Zaubersprüche für Ihr »Vergnügen« an. Sie beginnen zumeist mit nur einem Altar, können aber weitere gegnerische Opfersteine hinzu erobern. Das ermöglicht Ihnen, Ihren Gottheiten mehr Huldigungen und Menschenopfer darzubringen. Auch muss sich Ihr Magier im Laufe des Spiels zwischen Spezialisierung und weiteren Seelen-Opferungen entscheiden.



Die mächtigsten Zaubersprüche setzen gewaltige Kräfte frei, hier ein Vulkanausbruch.



Ein halb durchsichtiges Interface soll einen flüssigeren Spielverlauf erlauben.

Devil Inside

Fernsehshows haben in den letzten Jahren deutlich an Schärfe gewonnen. Ist Ihnen bekannt? Kann man aber noch steigern.



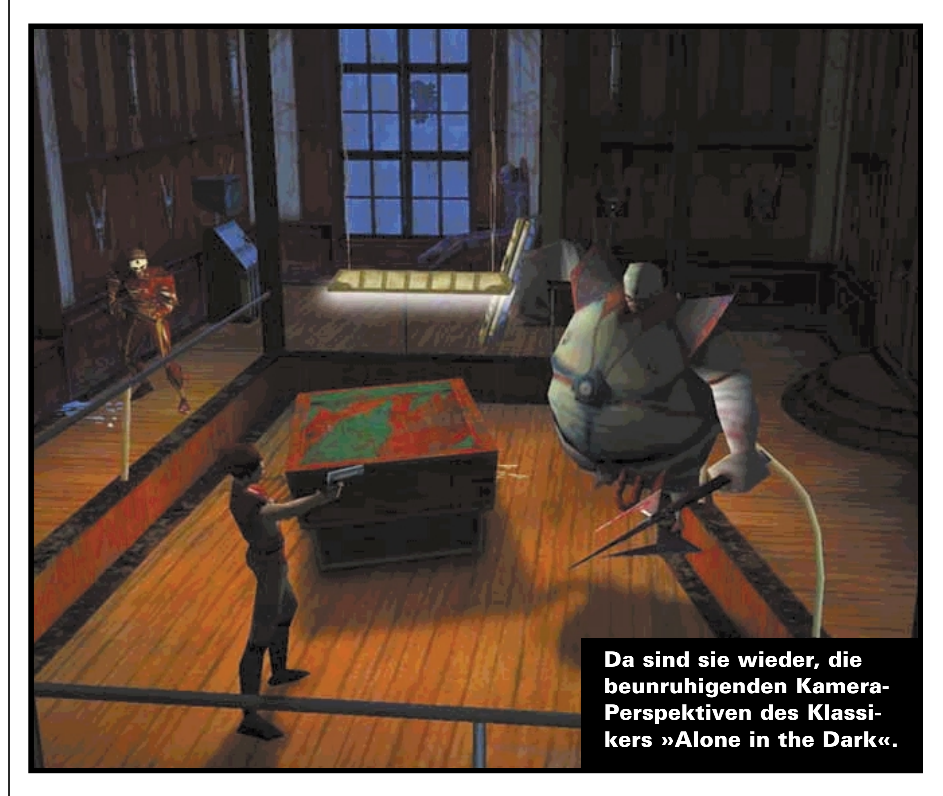
Bevor es los geht, müssen Sie die zuckersüße Begrüßung durch den Spielshow-Leiter überstehen.

Die Hatz nach Quoten hat uns schon eine ganze Reihe grandioser Shows beschert. Die Sendung »American Gladiators« etwa, in der sich die Kandidaten mit Bodybuildern herumprügeln.

Oder die japanischen Sado-Maso-Events: Wie viel kochend heiße Kartoffeln kann sich Herr Hajimoto auf einmal in den Mund stecken? Ein wichtiger Kick hat in diesen Sendungen allerdings noch gefehlt: Nirgendwo war Freund Colt oder Kumpel Pump-Gun der Hauptdarsteller. »Devil Inside« nimmt diese Entwicklung, die aber sicher bald kommen wird, vorweg.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Gamesquad/Cryo
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** März 2000
- **Besonderheiten:** Spielfigur agiert im Rahmen einer Fernsehshow ■ Held kann sich in eine Teufelin verwandeln.



Da sind sie wieder, die beunruhigenden Kamera-Perspektiven des Klassikers »Alone in the Dark«.

Das alte Spukhaus

Bevor Sie jetzt einen falschen Eindruck gewinnen: Dieses Spiel ist keine reine Ballerei, sondern eine Mischung aus Action (60%) und Adventure (40%), wie Projektleiter Hubert Chardot (Drehbuchschreiber von »Alone in the Dark«) bei einem Besuch in unserer Redaktion klarstellte. Sie schlüpfen in die Haut des Ex-Marines Dave Ackland, Hauptdarsteller einer großen Reality-TV-Show. Dave, den Sie in fünf verschiedenen Perspektiven steuern können, soll unter ständiger Begleitung eines Kameramanns ein riesiges, altes Landhaus durchstöbern. Wenig überraschend, dass sich dort zahlreiche untote Bewohner herumtreiben, die Dave nicht mögen. Keine Hemmungen: Alle Zombies, Skelette oder was es sonst noch an grotesken Gestalten gibt, haben ein wenig Blei in die morschen Knochen mehr als verdient, handelt es sich doch um wiedererweckte, ehemalige Massenmörder.

Dave stehen 20 verschiedene Waffen zur Verfügung, die er natürlich erst mal alle finden muss. Dann wäre da die Hintergrundgeschichte um das Haus und seinen fürchterlichen Meister. Die Gameshow-Leute müssen mit spektakulären Zombie-Toden und anderen Aktionen zufriedengestellt werden. Und die spezielle Begabung von Dave ist auch ungewöhnlich: Er kann sich in Deva verwandeln, eine Teufelin der Sonderklasse. Wie nett. Nur sie kann dann durch Seelenverschlingen die Untoten endgültig besiegen.

Schauplatz Ihrer Abenteuer: das alte Landhaus.

Ambitioniert

Devil Inside besitzt eine gute Grafik-Engine, die in Grundzügen ein wenig an die von »Unreal« erinnert. Um das gewaltige Gebäude (welches sich in etliche Etagen, Speicher und Kellergewölbe aufteilt) angemessen zu illustrieren, wurde sogar eine Kooperation mit einer Gruppe von Kunststudenten eingegangen. Die brachten im Rahmen eines Seminars Ideen und Skizzen für die Raumgestaltung ein. Die Liebe zum Detail ist der phantasievollen Inneneinrichtung, den weit ausladenden Treppenhäusern und zahlreichen kleinen Alkoven denn auch deutlich anzusehen. Nur die Geschichte erscheint uns auf den ersten Blick etwas überladen: Die zahlreichen Elemente zu einem gelungenen, großen Ganzen zu verbinden, dürfte schwierig werden. Bald wissen wir mehr. **(uh)**

Colin McRae Rally 2

Mit diesem Programm wurde der Begriff »Rallyespiel« neu definiert. Sind beim Nachfolger Quantensprünge zu erwarten?

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Codemasters
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** Mai 2000
- **Besonderheiten:** McRae ist nun Ford-Pilot ■ Mit Action-Modus ■ Mehr Rennstrecken ■ Wetter wichtig



Die durchsichtigen Frontscheiben aus »TOCA 2« wurden übernommen; auch wenn sie nur im Action-Modus Sinn machen.



Heut' mal auf Kirchgang: Der komische Schotte mit dem ulkigen Namen in seinem seltsamen Ford Focus.

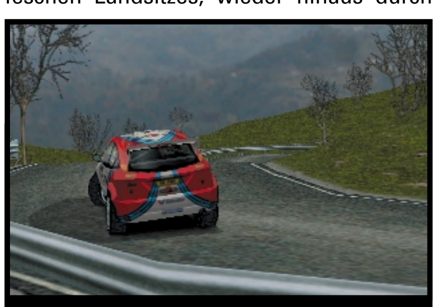
Ex-Weltmeister Colin McRae geht es sportlich im Moment nicht so gut: Seit seinem Umstieg von Subaru auf Ford mindern sich die Rennsiege, zum Ausgleich häufen sich dafür die Ausfälle wegen Motorschäden oder Fahrfehler.

Wie gut, dass er noch seinen Exklusivvertrag mit Codemasters in der Hinterhand hat, der ein bequemes Nebeneinkommen garantiert. Denn der beachtenswerte Teil 2 steht kurz vor der Fertigstellung.

Kampf den Marginalien

An Teil 1 (Test in PC Player 10/98) gab es im Grunde nur wenig zu bekritteln. Das Fahrgefühl war hervorragend und kann im Grunde nur verschlimmbessert werden. Die Entwickler konzentrieren sich von daher auf Details wie einen Action-Modus, der das Spiel auch für Freunde des gepflegten Zweikampfes akzeptabel machen soll. Denn der alleinige Kampf gegen die Uhr war nicht für jeden Spieler abendfüllend. In diesem Spezialpart kurven Sie realitätsfern, aber spaßig auf acht extra für diesen Zweck erstellten Rundkursen gegen bis zu fünf Gegner. Außerdem wird es einen Zwei-Spielermodus geben, in dem Sie sich auf den normalen Rallyestrecken real bekämpfen können.

Hauptsache ist nach wie vor die Teilnahme an echten Rallyes. Wieder wird durch acht verschiedene Länder überall auf der Welt gefahren, die Zahl der Etappen (wie viele, ist immer noch nicht klar) wird aber erhöht. In punkto Abwechslung hat es Colin McRae 2 leichter als sein Konkurrent »Rally Championship Edition 2000«, wird die durchschnittliche Etappenlänge doch allem Anschein nach einige wenige Minuten wieder nicht überschreiten. Bei bisherigen Demonstrationen sah die Sache schon sehr gepflegt aus: Kurzes Abzweigen von der Schotterpiste, hinein in den Hof eines feschen Landsitzes, wieder hinaus durch enges Tor, kurze Fahrt an Hecken vorbei, wieder auf die Hauptstraße.



So muss ein Drift aussehen, dann klappt's auch mit dem Rennsieg.

Immer bedeutender wird außerdem der Faktor Wetter: So erhalten Sie jetzt vor dem Rallyestart eine Prognose, die zu Beginn der ersten Etappe natürlich auch stimmt. Zwischen den einzelnen Etappen und sogar während eines Rennens kann sich das aber ändern – die Sonne bricht wieder hervor und Sie auf Ihren dummen Regenreifen können dem Sieg für heute Lebewohl sagen.

Mutmaßung

In den Bereichen Grafik und Schadensmodell hat Erzfeind Rally Championship die Latte höher gelegt: Wie Sie sehen, sind die neuen Screenshots keine Offenbarung, wirken aber sehr dynamisch und detaillierter als noch im ersten Teil. Ganz allgemein ist die Geheimniskrämerei bei Codemasters hoch – vielleicht gibt es ja noch einige Nachbesserungen, um den Angriff des Ubi-Soft-Titels vernichtend zu kontern? Von daher sind wir gespannt, ob der Termin Mai wirklich eingehalten wird. **(uh)**

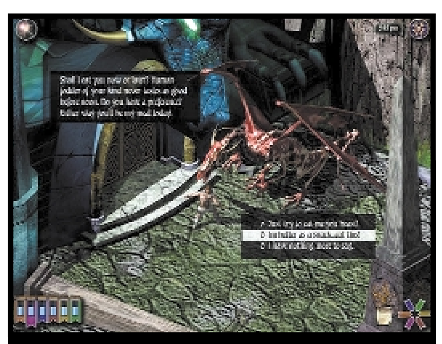
Pool of Radiance 2
Ruins of Myth Drannor

Gut Ding will Weile haben. Sage und schreibe zwölf Jahre ließen sich die Entwickler Zeit, bevor sie sich an die Fortsetzung des Computerspiel-Klassikers machten.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Stormfront Studios/SSI
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 4. Quartal 2000

Besonderheiten: Fortsetzung des zwölf Jahren alten Rollenspiel-Urgesteins ■ Iso-Perspektive ■ Acht riesige Dungeons ■ Zahlreiche Außen-Level ■ Maximal sechs Partymitglieder



Vermutlich ein weiteres Opfer der Untoten-Welle. Viel Appetit dürfte dieser Drache nicht mehr haben.



Pool of Radiance 2 spielt nicht nur in verschimmelten Gewölben. Auch an der frischen Luft gilt es, allerlei Schädlinge zu bekämpfen.

Der Hauch von Rollenspiel-Nostalgie, der vor gut einem Jahr mit Baldur's Gate daherwehte, hat sich mittlerweile zu einer frischen Brise gemausert. Denn zahlreiche namhafte Hersteller hegen seit Interplays AD&D-Erfolg starkes Interesse an dem totgeglaubten Genre. Und plötzlich erinnert man sich auch wieder an die »Forgotten Realms«.

Wer sich stolz zum Rollenspiel-Urgestein zählen darf, erinnert sich vielleicht noch an den ersten Teil: In der Fantasy-Stadt New Phlan brach (noch zu DOS-Zeiten) der mysteriöse »Pool of Radiance« aus – eine Energiewelle, deren Berührung alle Lebewesen in schlecht gelaunte Zombies verwandelte. Einer mutigen Heldentruppe gelang es glücklicherweise, den Pool zu versiegeln und damit wieder Normalität in New Phlan einkehren zu lassen. Zwölf Jahre später steht nun Myth Drannor im Zentrum des Interesses. Dabei handelt es sich um eine sagenumwobene, zerstörte Elfenstadt, die nunmehr von Geistern bevölkert wird. Dieser Ort wurde übrigens Eins zu Eins von der Brettspiel-Vorlage übernommen. Sie sind aber nicht nur über, sondern auch unter Tage unterwegs. Denn die Stadt verfügt über ein wahrhaft gigantisches Dungenon-Geflecht. Über acht Etagen laden zum Herumstöbern ein – mehr kann selbst das Münchner U-Bahn-Netz nicht bieten.

Miroden: Beschützer von Myth Drannor.



So könnte Ihre Truppe aussehen. Maximal sechs Abenteurer begeben sich auf die große Reise.

Genau wie beim Vorgänger entsteigen plötzlich Untote ihren Gräbern. Die Ursache ist schnell ausgemacht, denn auch Myth Drannor wird von einem Pool heimgesucht. Und als ob das noch nicht schon schlimm genug wäre, meldet sich urplötzlich auch der Pool des ersten Teils wieder zurück und spuckt ebenfalls eine Heerschar von Drachen, Skeletten und sonstige widerliche Gesellen aus. Jetzt liegt es an Ihnen, der Zombie-Welle der nächsten Generation Einhalt zu gebieten. Der Schlüssel zur Lösung befindet sich in beziehungsweise unter der



Während des Kampfes wählen Sie hier Ihre Aktionen.

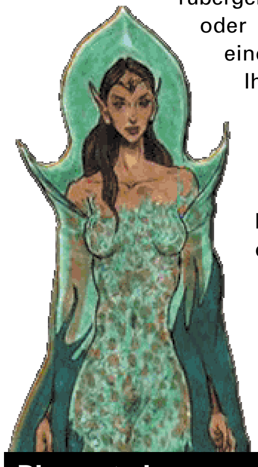
Geisterstadt Myth Drannor. Doch wenigstens sind Sie dabei nicht allein. Wie in den guten alten Zeiten dürfen Sie sich zu Beginn des Abenteuers vier mutige Schergen unterschiedlicher Charakterklasse und Rasse zusammenbasteln. Mit etwas Glück gesellen sich während des Spiels noch zwei Nichtspieler-Charaktere hinzu, die Ihre Truppe auf maximal sechs Nasen erweitert.



Der Magier feuert soeben einen Flammenspruch ab.

Dynamische Spielwelt

Pool of Radiance 2 soll zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten bieten. Klicken Sie etwa mit der Maus auf einen Gegenstand, können Sie aus einem Menü verschiedene Optionen wählen. Türen lassen sich etwa mit Tischen versperren, um Verfolger vorübergehend aufzuhalten oder Sie steigen auf einen Stuhl, um Ihrem Feind größenmäßig überlegen zu sein. Die Atmosphäre eines Papier-Rollenspiels wollen die Entwickler ebenfalls beibehalten. So übernimmt der Computer die Rolle des Spielleiters und gibt Ihnen per Sprachausgabe Hinweise und Beschreibungen. Finden sich mehrere menschliche Mitstreiter im Netzwerk, so kann auch ein Spieler diese Rolle übernehmen.



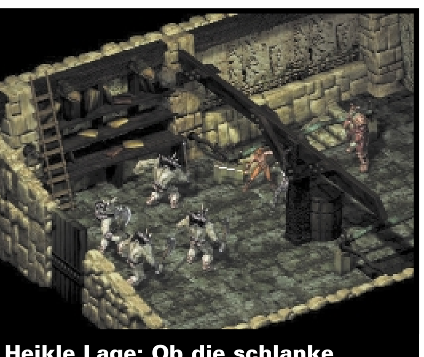
Die verstorbene Elfenpriesterin Anorruyn.

In punkto Kampfsystem diente offensichtlich das Rollenspiel »Final Fantasy« mit seinem zeitlich begrenzten Rundenkampf als Vorbild. Um sich für eine Aktion zu entscheiden, müssen Sie ein bestimmtes Zeitlimit einhalten. Haben Sie eine Wahl getroffen, etwa Angriff oder Bewegung, wird diese ohne Ihr weiteres Zutun ausgeführt. Ebenfalls müssen Sie untätig zuschauen, wie Ihre Charaktere Prügel vom Computer einstecken müssen.

Iso-Star

Auch technisch gibt es bis jetzt nichts zu meckern. Die gesamte Spiel-Grafik besitzt eine isometrische, vorgerenderte Perspektive. Figuren und Monster, wie beispielsweise skelettartige Drachen, sind flüssig animiert und brauchen sich hinter aktueller Konkurrenz nicht zu verstecken. Eine 3D-Karte ist allerdings Pflicht, schon allein um die zahlreichen Effekte der Zaubersprüche wiederzugeben oder die schummrige Atmosphäre der Kergergrüfte ins bestmögliche Licht zu rücken. SSI möchte es übrigens nicht dabei belassen: Wenn die Rückkehr in alte Rollenspiel-Zeiten den erhofften Zuspruch findet, wollen die Entwickler der Stormfront Studios noch zwei weitere Ausflüge in die vergessenen Reiche nachschieben. **(dk)**

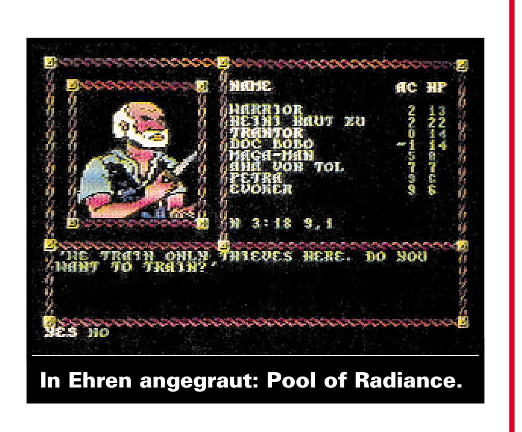




Heikle Lage: Ob die schlanke Dame da etwas ausrichten kann?

DAMALS

1988 begeisterte Pool of Radiance mit einer für damalige Verhältnisse immensen Spieltiefe, auch das ausgereifte Kampfsystem wusste zu überzeugen. Wer sich für die inzwischen historisch wertvolle Serie interessiert, sollte einen Blick auf die »Forgotten Realms Archives« von Interplay werfen. In der nostalgischen Sammlung befinden sich außerdem noch die Spiele »Hillsfar« (1989), »Curse of the Azure Bonds« (1989), »Secret of the Silver Blades« (1990).



In Ehren angegraut: Pool of Radiance.

Arcatera

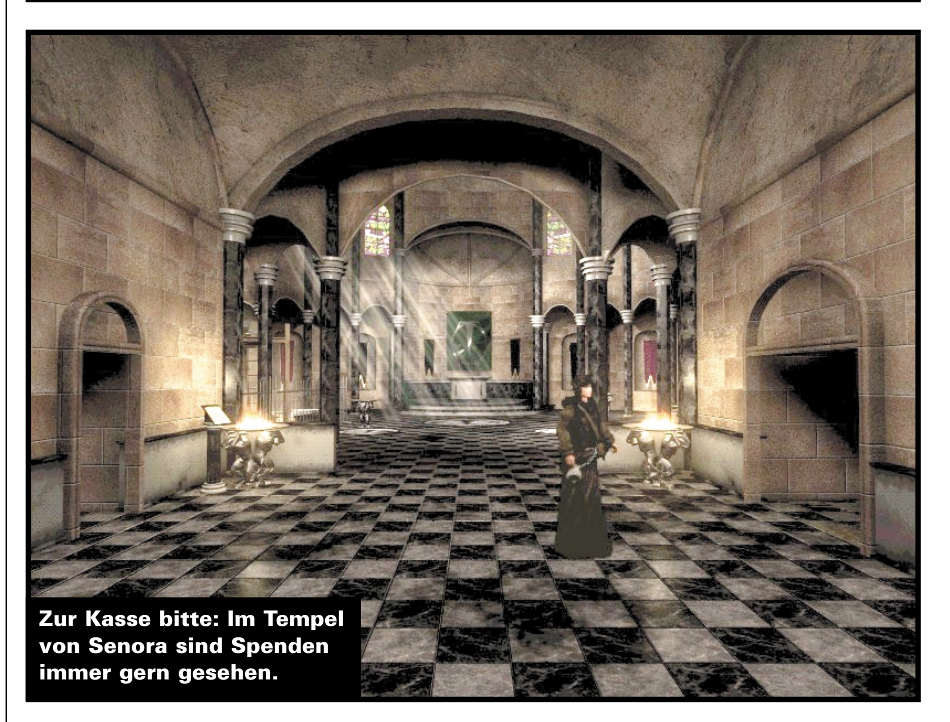
Mit unterschiedlichen Lösungswegen und einem ungewöhnlich dynamischen Spielverlauf wollen die deutschen Entwickler von Westka die Herzen der Rollenspiel-Fans im Sturm erobern.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Westka Entertainment/ Ubi Soft
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** März 2000
- **Besonderheiten:** Neun Spielausgänge ■ Drei Wochen Zeitlimit ■ Nichtspielercharaktere mit hoher KI ■ Vier separat steuerbare Charaktere

Die Welt könnte in der Fantasy-Stadt Senora schwer in Ordnung sein. Die Bewohner führen ein anständiges Leben. Ein gewisser Prinz Faltor regiert die Stadt streng, aber gerecht. Klingt eigentlich wenig aufregend, wäre da nicht in den nächsten Tagen eine Hinrichtung angesetzt, die in der Stadt für fröhliche Stimmung sorgt.

In »Arcatera« folgt man nämlich einer merkwürdigen Religion, der so genannten »Lehre des Chaos«. Diese besagt, dass im Fall der Hinrichtung ein Glücksrad zu entscheiden hat. Dummerweise ist der örtliche Priester kleinen finanziellen Zuwendungen nicht unbedingt abgeneigt und lässt das Schicksal schon mal zu Gunsten eines großzügigen Spenders entscheiden, doch dazu später mehr.


Zur Kasse bitte: Im Tempel von Senora sind Spenden immer gern gesehen.

Mafia-Ring

Hinzu kommt eine Organisation namens “die Schwarze Sonne”. Diese Bande stiehlt das Zepter des Prinzen. Pingelig wie die Einwohner Senoras sind, stellen sie nun die Legitimität ihres Monarchen in Frage. Hier kommen Sie ins Spiel. Am Anfang suchen Sie sich erst einmal einen Charakter aus. Sie haben die Wahl zwischen einem Adventurer, einer Zauberkundigen, dem Mönch oder einem Dieb, jeder mit speziellen Fähigkeiten ausgestattet. Die genauen Werte dürfen Sie schließlich noch auswürfeln. Jeder dieser Schergen hat in früheren Tagen schon einmal in irgendeiner Form Bekanntschaft mit der Schwarzen Sonne gemacht. Zwei der übrig gebliebenen Charaktere gesellen sich später dann zu Ihrer Truppe. Schließlich dürfen Sie sich noch eine Person aus Senora aussuchen, die Ihre Truppe auf vier Schergen verstärkt.

»Figuren führen ein Eigenleben«


Im lauschigen Hafen haben auch einsame Matrosen was fürs Auge.

Nun zu Ihren Aufgaben, genauer gesagt sind es drei: Sie müssen das Zepter des Königs finden, den Priester des Orden des Chaos mit einer hohen Spende zur Hinrichtung des Gefangenen bewegen, sowie die Anführer der Schwarzen Sonne suchen und ausschalten. Der Haken dabei: Sie haben dafür nur drei Wochen in Echtzeit. Egal wie weit Sie mit Ihren Bemühungen sind, wenn das Programm drei Wochen am Laufen ist, kommt es zu einer Schluss-Sequenz. Schaffen Sie in der Zeit nicht alles, gilt Ihr Spiel jedoch nicht unbedingt als verloren. Je nachdem, welche der drei Aufgaben Sie erledigt oder nicht bewältigt haben, kommt es zu unterschiedlichen Spielausgängen. Insgesamt neun verschiedene Enden haben sich die Programmierer einfallen lassen.

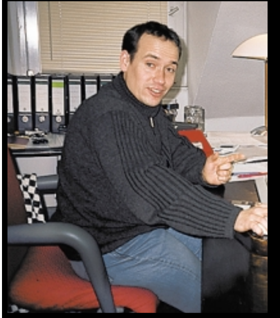

Die Schwarze Sonne verübt unregelmäßig Anschläge in Senora.

Täglich grüßt das Murmeltier

Ein wichtiger Punkt für Chefentwickler Christoph Kabelitz von Westka Entertainment ist es, eine hohe Wiederspielbarkeit zu gewähren: »Früher habe ich Ultima 3


Ob diese pummelige Dame der Schlüssel zur Lösung ist?


Versuchen wir mal mittels Zauber unsere Gegner auszuschalten.


Christoph Kabelitz von Westka Entertainment präsentierte uns stolz sein erstes großes Projekt.

oder 4 gespielt und war dann sehr enttäuscht, wenn es plötzlich zu Ende war.« Der Verlauf von Arcatera ändert sich deshalb auch mit dem Verhalten der zahlreichen Nichtspielercharaktere, denn die führen ein simuliertes Eigenleben mit Launen und Schwächen. Auch der lieb gewonnene Tag-und-Nacht-Rhythmus fehlt nicht. Die Figuren arbeiten, gehen abends etwas trinken und nachts zu Bett. Das Ganze ist in etwa vergleichbar mit dem Film Und täglich grüßt das Murmeltier. »Du kannst den gleichen Tag mehrmals spielen, die Rahmenhandlung ist immer die gleiche, jedoch kann der Tag jedes Mal anders verlaufen«, so der Entwickler. Auch die Laune der Computerfiguren spielt eine Rolle. Hat beispielsweise die mauerblümchenhafte Verkäuferin einen schlechten Tag, so nützt auch der höhere Charme des Adventurers wenig, um an gewünschte Informationen zu gelangen. Aber vielleicht kann die Plauderei zu einer Neben-Mission verhelfen, die unsere Helden wieder etwas sympathischer werden lässt – möglich wär's. Insgesamt 200 Unter-Missionen soll es in ähnlichen Formen geben. Generell möchten die Designer dem Spieler viel Freiheit beim Lösen der Rätsel lassen. »Es gibt im Spiel ein drachenartiges Wesen, den Basilisk. Eventuell wurde bei ihm das Zepter des Prinzen versteckt. Er kann aber auch einen Haufen Gold besitzen, vielleicht hat er auch gar nichts. Nun kann ich versuchen, die Kreatur zu töten oder sie irgendwie überlisten. Wenn sie Gold hortet, bringt mich das meiner Priesterspende ein Stück näher. Ich kann aber auch versuchen, den Basilisken zu töten und sein Fleisch verkaufen, wenn sein Unterschlupf leer sein sollte.«, erklärt Kabelitz.

In der Automap sind auch alle Standpunkte Ihrer Partie-Mitglieder vermerkt.

Der Mönch und der Abenteurer.

Charakter-Stärken

Der Vorteil nicht solo, sondern mit einer Truppe unterwegs zu sein, zeichnet sich natürlich auch im Kampf aus. Wie in »Baldur's Gate« stoppt das Spiel beim Drücken der Leertaste. So können Sie bequem Ihren Gefährten Anweisungen geben, etwa einen Kugelblitz abzufeuern oder einen mächtigen Schwerthieb auszuteilen. Eine sehr interessante Möglichkeit ist es jedoch, Ihre Gruppe während des Spiels aufzuteilen. Ihr Mönch hält etwa am Marktplatz nach einer bestimmten Person Ausschau, während der Adventurer in einer Kneipe Frauen becirct.

Optisch ist Westkas Rollenspiel wohl am besten mit Sierras »Rückkehr nach Krondor« vergleichbar. Die Stadt setzt sich etwa aus rund 80 Schauplätzen zusammen, die zum Teil aus mehreren vorgerenderten Grafiken bestehen. Kameraschwenks wie in Sierras Rollenspiel wird es aber nicht geben. Die Figuren bestehen aus vorberechneten Animationen, werfen jedoch Schatten. Und auch Lichteffekte, wie etwa von Fackeln, kommen schon sehr gut herüber. Die Unterstützung von 3D-Karten zwecks zusätzlicher Verbesserung der Lichteffekte, planen die Programmierer erst nach der Veröffentlichung als Patch nachzureichen.

Ausgeliefert werden soll das deutsche Rollenspiel im März. Wie sich die ungewöhnliche Idee mit dem Zeitlimit auf den Spielverlauf auswirkt, wird allerdings erst der Test ergeben, der wahrscheinlich schon zur nächsten Ausgabe ansteht. **(dk)**


Die Designer von Arcatera wollen das Spiel bis März fertig stellen.

Käfer Total

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Xpiral/Infogrames
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** März 2000

■ **Besonderheiten:**
18 VWs ■ Insgesamt über 50 verschiedene Fahrzeuge ■ Fünf sehr unterschiedliche Spiel-Modi ■ Netzwerk- und Splitscreen-Mehrspieler-Modus



Und los geht's! Achten Sie auf den Kübelwagen links hinten.



Volle Nitro-Kraft! Ein echtes Gaudium sind die Käfer-Weitsprünge.



Auch im Splitscreen-Modus können Sie gegeneinander fahren.

Was ist das bekannteste Auto der Welt? Was ist das beliebteste Auto der Welt? Richtig, der Volkswagen ... !

Außer »Need for Speed Porsche« (siehe auch Seite 60) beleuchten wir noch ein neues Rennspiel, das eine einzelne Automarke ins Rampenlicht stellt: »Käfer Total«. Hier fahren Sie ausschließlich Fahrzeuge von VW, neben dem namensgebenden Käfer auch andere ältere Kultgefährte, wie den Kübelwagen und den alten Bully.


Bei den holprigen Buggy-Rennen geht es nicht immer über klar angezeigte Straßen.

Rund 18 Gefährte stehen zur Wahl, die natürlich in unterschiedlichen Modifikationen über die Pisten stürmen. Selbst einen 400-PS-Karmann-Ghie müssen Sie unbeschadet über die Kurse chauffieren.

California Dreamin'

Packen Sie Ihre Batik-T-Shirts und die Langhaar-Perücken aus, denn das Programm befördert Sie in die 60er zurück. Das immer gute Wetter und die coole Musik passen sehr nett zu kleinen Rennen am Strand, Buggy-Contests, Monster-Trucks und Auto-Weitspringen.

Fünf völlig verschiedene Rennarten warten auf Sie: Im »Speed«-Modus fahren Sie einfach Ihre Runden und wer am schnellsten rasen kann, gewinnt. Das gilt freilich auch für die Buggys. Aber mit denen zuckeln Sie nicht über schöne, befestigte Strecken, sondern über Wege oder Strände. Und dabei sollten Sie darauf achten, nicht allzu weit ins Wasser geraten. Noch wilder fallen die Cross-Wettbewerbe aus, die hügeligen, staubigen und sandigen Untergrund lieben. Hier schleudern Sie unbekümmert durch die Gegend, dosierter Einsatz von Gas und Bremse garantiert da den Sieg. Bei »Jump« spielt dies eine eher untergeordnete Rolle, denn Sie versuchen, möglichst viel Geschwindigkeit aufzunehmen, um dann – möglichst weit zu springen. Gott sei Dank hat jeder Wagen einen Nitro-Booster, der selbst den langsamsten Käfer auf über 200 Sachen beschleunigt. Typisch amerikanisch sind die Monster-Fahrzeuge, die mit ihren gigantischen Rädern gar nicht so leicht zu beherrschen sind. Trotzdem müssen Sie Ihr Gefährt zwischen sehr eng platzierte Pylonen manövrieren, um keine Zeitstrafe zu erhalten.

»Fünf unterschiedliche Spiel-Modi.«

Großen Wert legten die Designer auf die Geräuschkulisse, die bei den leicht modifizierten Autos dem Original entsprechen. Die Nostalgiker in der Redaktion holen jedenfalls schon mal ihre Lenkräder für kleine Mehrspieler-Partien hervor. Diese sind nämlich nicht nur im Netz mit bis zu acht Leuten möglich, sondern per Splitscreen auch zu zweit an einem Rechner. **(mash)**

Motocross Madness 2

Sehr realistisches Fahrverhalten, todlangweiliges Strecken-Design – am ersten Teil schieden sich die Geister. Aber wozu gibt es schließlich Fortsetzungen?



Meterhohe Flüge durch trockene Wüstenluft sollen ja so gut für den Teint sein.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Rainbow Studios/Microsoft
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** Mai 2000
- **Besonderheiten:** Erweitertes Stunt-System (48 statt 16 Stunts) ■ Echte Motorräder ■ Keine Baukasten–Strecken mehr (hoffentlich).



»I'm a poor lonesome Motocrossfahrer, and a long, long way from home«.

Was macht das Programmieren von Motocross-Simulationen ganz besonders schwierig? A: Die Fahrphysik – zwei Räder simulieren sich schwerer als vier. B: Das Strecken-Design – wilde Hügel und ungezähmte Sandhaufen entstehen nicht im Handumdrehen.

Während »Motocross Madness« Punkt A vorzüglich löste, dafür aber bei B patzte, besaß das kürzlich erschienene »Extreme Biker« zwar sehr phantasievolle Kurse (B), hatte aber so seine Defizite in besagter Kategorie A – die Steuerung war zu empfindlich.

Jetzt aber!

Microsoft ist nicht dafür bekannt, die Flinte schnell ins Korn zu werfen. Im zweiten Teil soll es deshalb eine ganze Reihe an Verbesserungen und neuen Features geben, auf das sowohl A als auch B vortrefflich gelingen. Eine Zahl, die schon mal locker in den Staub geworfen wurde, sind die über 50000 3D-Objekte, die jeder Rennstrecke eine individuelle Färbung verleihen und damit auch die Fahrten abwechslungsreicher machen sollen. Bäume sorgen bei einer Kollision garantiert für eine Unterbrechung der Tour. Kakteen streifen den Fahrer eventuell auch bei dichtem Vorbeifahren aus seinem Sitz, während einfache Büsche die Fahrt zwar verlangsamen, aber doch durchquert werden können. Das sollten Sie sich so vorstellen, dass die Äste des Busches vom Gewicht der Maschine einfach zur Seite gedrückt werden.

Gebäude, vorbeifliegende Flugzeuge, Zuschauer und andere Fahrzeuge lockern die Rennstrecken ebenso auf wie neuartige Untergründe in Form von Eis und Wasserpfützen. Hunderte von verschiedenen Umgebungsgeräuschen sollen die Wildnis aber auch klanglich realer machen. Außerdem versprechen die Programmierer bis zu vier mal so große Areale wie im ersten Teil mit neuen Enduro-Wettbewerben.



Details wie diese Bauernscheune wird es häufiger geben.

Das wäre gut

Gelingt es den Entwicklern, obige Ankündigungen wahrzumachen, wäre das Hauptmanko des Spiels beseitigt. Natürlich wird aber noch mehr geboten, großen Wert legt man zum Beispiel auf das Multiplayer-Spiel. Über die Microsoft-Zone werden, wie schon aus anderen Online-Spielen bekannt, Ranglisten geführt: Die weltweit besten 100 Fahrer sollen besonders schöne Nummernschilder erhalten, an denen sie der Eingeweihte sofort erkennt. Und die einst beschränkten Tuningmöglichkeiten der Krafträder werden – genauso wie die generelle Grafik-Engine – überarbeitet, wie aktuelle Bildschirmfotos beweisen. Motocross-Freunde dürfen hoffnungsfroh in die Zukunft blicken. **(uh)**

Need for Speed Porsche

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** April 2000
- **Besonderheiten:** Rund 80 Fahrzeuge ■ Animierte Fahrer ■ Zwei neue Spiel-Modi ■ Ausschließlich Porsche-Modelle ■ Alternative Fahrstrecken



Auch den Porsche Boxter dürfen Sie richtig rannehmen.

Neben den Rennen gegen andere Fahrzeuge fahren Sie auf Wunsch gegen die Uhr.

Tradition und Eleganz: Electronic Arts versucht im nächsten Rennspiel den Mythos Porsche einzufangen.

Eine der wohl erfolgreichsten Rasereien am PC dürfte die »Need for Speed«-Serie sein. In der neuesten Inkarnation beschäftigt sie sich mit der Zuffenhausener Edel-Autoschmiede Porsche.

Die bekanntesten Wagen, welche die berühmte deutsche Sportwagen-Firma in den letzten vierzig Jahre fertigte, stehen zu einer kleinen Probefahrt bereit.

Vom 356er Roadster aus dem Jahre 1948, bis hin zur neuesten Version des 911 Turbo stehen alle Klassiker in der Garage – insgesamt über 80 Modelle.

Porsches kosten Geld

Doch auch im Spieler-Leben ist nichts umsonst, und deswegen müssen Sie sich diese Wagen erst einmal verdienen. Erst dann können Sie an ihnen nach Herzenslust herumschrauben, den Motor verbessern, neue Stoßdämpfer und Federn einbauen. Aber auch diese Dinge kosten Geld, das Sie durch gute Platzierungen erst einmal heranschaffen sollten. Dazu kommen Schäden, die beim Herumrasen entstanden sind. Das Programm simuliert dabei einen Wirtschaftsteil, denn die Preise für bessere Komponenten und Ersatzteile richten sich nach Angebot und Nachfrage. Sogar der Wert des eigenen Gefährts orientiert sich an seiner Vergangenheit – also immer das Inspektions-Scheckheft pflegen!

Bevor Sie ein so schickes Auto Ihr Eigen nennen dürfen, müssen Sie schon eine ganze Menge Geld verdienen.

»Die bekanntesten Porsches stehen zur Probefahrt bereit.«

Einen weiteren, neuen Spiel-Modus finden Sie bei Wettbewerben, in denen Sie Ihre Fahrkünste in bestimmten Bereichen unter Beweis stellen müssen, etwa indem Sie das Auto einmal um die eigene Achse schleudern lassen. Dazu kommen natürlich die üblichen Rennen wie Zeitfahren oder gegen andere Mitfahrer antreten. Per Netzwerk oder Internet messen sich maximal acht Teilnehmer, wobei ihnen die neuen Routinen gegen Lags zugute kommen – siehe auch den Kasten »Motor City«. Und genauso wie dort werden Sie



Im Schnellstart-Modus können Sie sich vorab einige Fahrzeuge aussuchen, wie etwa diesen Porsche 356.

»Sie können sehen, wie Ihre Hand schaltet.«

sich zusätzliche heiße Schlitten von der Website www.needforspeed.com herunterladen können.

Born to be wild

Neun Parcours in Europa, sowie Strecken mit komplett alternativen Routen und


Diesmal geht es auch über Stock und Stein, da es richtige Alternativ-Routen geben soll.

Abkürzungen sorgen für Abwechslung. Auch optisch hat sich einiges getan. Die Fahrer sind nun komplett dreidimensional und drehen sich etwa beim Zurücksetzen um. Selbst die Armaturenbretter entsprechen den Originalen und Sie können sogar sehen, wie Ihre Hand schaltet. In der Innenperspektive folgen Sie auf Wunsch den Kopfbewegungen der Chauffeure; wir sind gespannt, worauf der Porsche-Pilot unterwegs so alles achtet. Praktisch wäre der Blick auf überholende Gegner, aber vielleicht schaut er ja auch den hübschen Mädchen hinterher ...

Wettereffekte und wechselnde Tageszeiten beeinflussen Straßenlage und Bodenhaftung, das physikalische Modell soll generell an Realismus zulegen, ohne den Arcade-Charakter des Spiels zu vernachlässigen. Und natürlich findet sich eine umfassende Enzyklopädie über die Stars des Pro-

Need for Speed: Motor City

Noch etwas früher als Porsche, nämlich im ersten Quartal dieses Jahres, kommt »Motor City« heraus. Nanu, zwei Need-for-Speed-Titel in wenigen Monaten? Während Porsche sich eher an den traditionellen NfS-Spieler richtet, ist die Motor City hauptsächlich im Internet angesiedelt. In Cyber-Clubs wie dem »Roxie's Diner« oder dem »Roadkill Cafe« trifft man sich, um ein Pläuschchen zu halten, ein Wettrennen zu fahren oder seinen Wagen zu verkaufen.
Mit einer neuen Technik will EA dem allbekannten und gerade bei Rennspielen lästigen Lag beikommen: Anstelle der Eingaben (per Tastatur oder Lenkrad) des Spielers werden lediglich Geschwindigkeits-Vektor und Position übertragen. Außerdem sollen ausgefeilte Extra- und Interpolations-Algorithmen für bessere Bestimmung der Fahrzeugdaten sorgen, wenn gerade kein Update vorhanden ist. Eine weitere spannende Sache ist das Geld: Sie kaufen einen Wagen und rüsten ihn nach Gutdünken


Zum echten Klassik-Flair gehört selbstverständlich die entsprechende weibliche Begleitung.


Das waren noch Zeiten! Hüpfende »Muscle-Cars« jetzt bei Nfs: Motor City auch im Internet.


Auch mit alten Schätzchen aus den Dreißigern sind spannende Rennen möglich.

um. Vom Motor, Fahrgestell, Spoiler und Getriebe bis hin zur Farbe und »den Plüschwürfeln am Rückspiegel« (so Peter Royea, Produktmanager) können Sie alles verändern – und das Ergebnis verkaufen. Wer weiß, vielleicht lassen sich die eigenen Leistungen ja auf das Auto zurückführen und dann ein hoher Preis dafür erzielen?
Übrigens, die Wagen stammen aus fünf Jahrzehnte, von den 30ern, bis hin zu den mit gigantischem Hubraum und Vergasern versehenen »Muscle-Cars« der Siebziger. Insgesamt 35 unterschiedliche Fahrzeuge, von den unzähligen Variationen ganz abgesehen, haben die Designer eingebaut, außerdem gibt es – Need-for-Speed-üblich – in den ersten zwei Monaten nach der Veröffentlichung zehn weitere Boliden im Internet zum Download. Wer also schon immer mal einen '57er-Bel-Air, einen Thunderbird oder ein Ford Coupé aus dem Jahre 1932 fahren wollte: bald ist es so weit.

»Insgesamt 35 Fahrzeuge.«

(Stephen Poole/mash)


Richtige Porsche-Rennwagen stehen natürlich ebenfalls im Programm.



Spielspaß voraus!

Auch in diesem Jahr geht uns Spielern nicht der Nachschub aus. Wir haben knapp 100 der interessantesten Ankündigungen für Sie zusammengestellt.

Genre-Inhalt

Zu Beginn eines jeden Jahres fragt man sich mitunter, ob in Zukunft überhaupt noch eine nennenswerte Anzahl neuer Computerspiele erscheinen wird.

Das weihnachtliche Spiele-Feuerwerk hat ja die Veröffentlichungslisten der Hersteller kräftig geleert, und was nicht im Dezember in den Läden stand, ist spätestens im Januar oder Februar erhältlich.

Während manch einer solch trüben Gedanken nachhängt, werkeln in den Katakomben der Studios schon fleißige Programmierer am nächsten Spiele-Jahrgang. Oft befinden sich die Hoffnungsträger schon seit mehr als einem Jahr in der Mache, bevor sie erstmals angekündigt werden oder gar Details zu erfahren sind. Daher tauchen immer wieder interessante Neuigkeiten wie aus dem Nichts auf, während andere, längst überfällige Produkte überraschend einen leisen Tod sterben.

Von solchen Unwägbarkeiten ließen wir uns allerdings nicht abschrecken und haben die interessantesten Titel zusammengestellt, die derzeit irgendwo auf dem Erdenrund zusammengebastelt werden. Wir haben die Ausbeute zunächst den verschiedenen Genres zugeordnet und innerhalb dieser Unterteilung nach den voraussichtlichen Erscheinungsdaten sortiert. Selbstredend wird nicht jedes Spiel auch zum angekündigten Termin erhältlich sein – erfahrungsgemäß schaffen es speziell die für Ende des Jahres avisierten Programme oft nicht rechtzeitig zur Auslieferung. Verspätungen von drei bis sechs Monaten sind nach wie vor eher die Regel als die Ausnahme. Dennoch sollten die folgenden Seiten die Vorfreude auf kommende Knaller kräftig steigern.

Wer nur nach Informationen zu einem speziellen Titel sucht, findet auf der folgenden Seite eine alphabetische Liste, doch auch hinter manch unbekanntem Namen verbirgt sich durchaus ein potenzieller Hitparadenstürmer.

Natürlich ist nicht immer alles Gold, was in den vollmundigen Ankündigungen der Hersteller noch so verlockend glänzt. In unserer Auswahl dürften sich jedoch nur wenige echte Gurken verbergen. So oder so wird beim Durchstöbern der Kurzinformationen sicherlich echte Vorfreude aufkommen.
Viel Spaß! **(tw)**

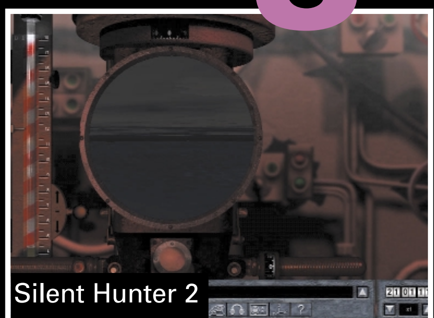

Alone in the Dark


Colin McRae Rally 2


Dark Reign 2


Galleon


Icewind Dale


Silent Hunter 2



ACTION & SPORT

Bei den Actionspielen läuft nichts mehr ohne 3D, wobei die Ego-Shooter leicht an Boden verlieren gegenüber Titeln, bei denen Sie im »Tomb Raider«-Stil den Helden von hinten betrachten. Auf die Nachfolger zu »Half-Life« und »Unreal« müssen Sie noch mindestens ein Jahr warten, doch in der Zwischenzeit wird manch anderer Hersteller mit vielversprechenden Programmen für Aufsehen sorgen. Speziell »Take 2« hat im Actionbereich nicht nur mit »Halo« und »Max Payne« heiße Eisen im Feuer. Auch auf »Command & Conquer: Renegade«, den ersten 3D-Action-Ausflug von Westwood, sind viele gespannt. Bei den Sportspielen wird es sicher kaum Überraschungen geben: Die »EA-Sports«-Reihe wird wohl wie gewohnt den Markt dominieren. **(tw)**

Actionspiele:
Die Hoffnungsträger

1. Halo
2. Duke Nukem Forever
3. Max Payne

Sportspiele:
Die Hoffnungsträger

1. FIFA 2001
2. NHL 2001
3. NBA Live 2001

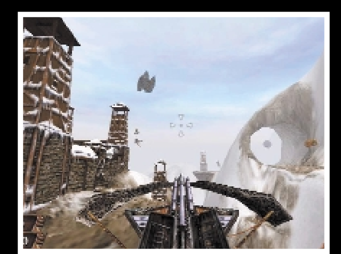
April Mai Juni



Evolva

Hersteller: Computer Artworks/Virgin Interactive
Termin: April 2000
Siehe: PC Player 2/2000, S. 22
Internet: www.evolva.com

Als Kommandant einer Gruppe von gentechnisch manipulierten Supersoldaten kämpfen Sie gegen insektenartige Widersacher. Praktischerweise können Ihre Mannen die DNS getöteter Gegner absorbieren und für sich nutzen.



Flying Heroes

Hersteller: Illusion Softworks/Take 2
Termin: Mai 2000
Internet: www.illusionsoftworks.com

Die Bewohner einer fernen Welt pflegen eine lange Tradition der Luftkämpfe. Mit den unterschiedlichsten Gefährten schwingen Sie sich in die Lüfte, nur um einander während erbarmungsloser Duelle vom Himmel zu fegen.



Half-Life: Team Fortress 2

Hersteller: Valve/Havas
Termin: Juni 2000
Siehe: PC Player 11/99, S. 42
Internet: www.valvesoftware.com

Als Mitglied einer Einsatztruppe sollen Sie bei diesem Mehrspieler-Titel mit menschlichen Kameraden verschiedene Einsätze bestehen. Wir erwarten ein hochkarätiges Meisterwerk vom Valve-Team.



Hitman

Hersteller: IO-Interactive/Eidos
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.eidos.com

Nur mit einem schnellen Abzugsfinger kommen Sie hier nicht weit, obwohl Sie sich in der Haut eines Auftragskillers wiederfinden. Sie schleichen und ballern sich mit Blick auf Ihre Spielfigur durch Restaurants oder ganze Anwesen.



Kiss Psycho Circus

Hersteller: Third Law/Take 2
Termin: Juni 2000
Siehe: PC Player 1/2000, S. 52
Internet: www.take2.de; www.thirdlaw.com

Dieser äußerst vielversprechende Ego-Shooter mit bizarren Monstern und alptraumhaften Schauplätzen basiert auf den düsteren Kiss-Comics. Nicht nur Fans der Rock-Veteranen sollen angesprochen werden.



Loose Cannon

Hersteller: Digital Anvil/Microsoft Termin: 2. Quartal
Siehe: PC Player 1/99, S. 35
Internet: www.digitalanvil.com

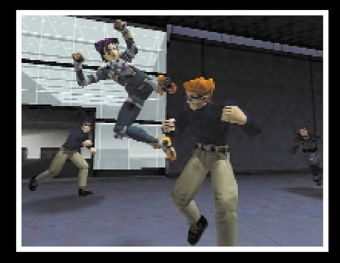
In einer düsteren Zukunft verdienen Sie Ihren Lebensunterhalt als fahrender Kopfgeldjäger. Die meiste Zeit werden Sie hinter dem Steuer Ihres schwerbewaffneten Autos verbringen, doch ab und an streifen Sie auch zu Fuß herum.



MDK 2

Hersteller: Bioware/Interplay
Termin: Mai 2000
Internet: www.vid.de; www.bioware.com

Der Nachfolger zu »MDK« wird diesmal nicht von Shiny, sondern von Bioware entwickelt. Nach wie vor betrachten Sie das Geschehen aus der Tomb-Raider-Perspektive, doch diesmal dürfen Sie abwechselnd drei Charaktere durch die Level steuern.



Oni

Hersteller: Bungie/Take 2
Termin: Juni 2000
Siehe: PC Player 1/2000, S. 20
Internet: www.take2.de; www.bungie.com

Die Polizistin Konoko darf in dieser japanisch angehauchten Mischung aus Prügelspiel und Baller-Orgie austeilen. Dank Künstlicher Intelligenz soll sie von befreundeten Agenten unterstützt werden, während Passanten panisch fliehen.



Prince Naseem Boxing

Hersteller: Codemasters
Termin: Juni 2000
Siehe: PC Player 8/99
Internet: www.codemasters.com

Namensgebend für diese Box-Simulation ist der Weltmeister im Federgewicht - in Amerika hingegen erscheint der Titel als »Mike Tyson Boxing«. Sie werden sofort Kämpfe absolvieren können, um die Meisterschaft ringen oder eine ganze Karriere als Boxer starten.



Rune

Hersteller: Human Head/Take 2
Termin: Juni 2000
Internet: www.humanhead.com; www.take2.de

Die Unreal-Engine lebt - Sie treten als junger Wikinger gegen das Böse an und durchstreifen allerlei nordische Landschaften. Im Mittelpunkt steht dabei der Nahkampf mit verschiedenen Hieb- und Stichwaffen. Den Helden betrachten Sie übrigens meist von hinten.



Starlancer

Hersteller: Digital Anvil/Microsoft
Termin: April 2000
Siehe: PC Player 6/99, S. 36
Internet: www.microsoft.com; digitalanvil.com

Nachschub von den »Wing Commander«-Vätern: Bei Starlancer fliegen Sie durch die Galaxie und pusten munter freche Gegner aus der Existenz heraus. Sie treffen zwar auf Kameraden, doch regelrechte Dialoge sind bislang nicht vorgesehen.



Tachyon: The Fringe

Hersteller: Novalogic
Termin: April 2000
Siehe: PC Player 8/99, S. 44
Internet: www.novalogic.com

Novalogic will dieses Weltraum-Ballerspiel besonders durch die nicht-lineare Hintergrundgeschichte von den Konkurrenten absetzen. Sie fliegen als Söldner durchs All, entdecken Raumstationen und Kolonien, wo Sie neue Ausrüstungsgegenstände erwerben.



Turrican 3D

Hersteller: Rainbow Arts/THQ
Termin: April 2000

Einst fesselte »Turrican« auf dem Amiga und diversen Konsolen die Fans, nun soll es in zeitgemäßem 3D auf dem PC wiederauferstehen. Ein großes Programmier-Team arbeitet derzeit fieberhaft an einer Umsetzung, in der zünftig in großen Leveln auf Endgegner geballert werden soll.



Command & Conquer: Renegade

Hersteller: Westwood/Electronic Arts Termin: 3. Quartal 2000
Siehe: PC Player 2/2000, S. 70-79
Internet: www.westwood.com

Mit dem ersten 3D-Actionspiel im Command & Conquer-Universum will Westwood neue Maßstäbe setzen. »Renegade« wird mit Blick von außen auf die Spielfigur gesteuert werden und lässt den Spieler in die Rolle eines Einzelkämpfers schlüpfen.



Duke Nukem Forever

Hersteller: 3D-Realms/GT Interactive
Termin: August 2000
Siehe: PC Player 12/99, S 36-41
Internet: www.3drealms.com

Noch sehr spekulativ ist das Erscheinungsdatum dieses heißerwarteten Ego-Shooters. Basierend auf der Unreal-Engine ist ein spektakuläres Spiel rund um den sehr handfesten Helden mit einer gehörigen Portion Ironie und Zynismus zu erwarten. Wir sind gespannt!



Halo

Hersteller: Bungie/Take 2
Termin: September 2000
Siehe: PC Player 1/2000, S. 58-60
Internet: www.take2.de; www.halo.bungie.com

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft führen Sie einen Kampf gegen außerirdische Invasoren. Dabei können Sie die unterschiedlichsten Fahrzeuge benutzen. Nicht nur die opulente Grafik macht diesen Titel zum derzeit vielversprechendsten Action-Spiel.



Knights

Hersteller: Digital Infinity/ Project 2
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.infinity.nl

Niedliche Ritter bekriegen sich bei dieser apart wirkenden Mischung aus Prügel-, Baller- und Hüpfspiel. Besonders die Schauplätze – Burgen, die mit Rampen und Rutschen miteinander verbunden sind – wirken ausgesprochen niedlich.



No One Lives Forever

Hersteller: Monolith/ Fox Interactive
Termin: 3. Quartal 2000
Internet : www.lith.com

Was James Bond kann, können Sie schon lange: In geheimer Mission versuchen Sie einen Wissenschaftler zu befreien und dürfen sich dabei eines breiten Waffenarsenals bedienen. Gespielt wird aus der Ich-Perspektive, wobei die LithTech-2.0-Engine verwendet wird.



Sheep

Hersteller: Empire
Termin: 3. Quartal 2000
Siehe: PC Player 9/99, S. 52
Internet: www.empire.co.uk

Besonders dämliche Schafe sollen von Ihnen durch insgesamt 16 Weidegebiete geleitet werden. Dank angeblich speziell programmierter künstlicher Dummheit, wird dieses Unterfangen nicht so leicht gelingen. UFOs, Mähdrescher und sogar Haie bedrohen die Wollknäuel.



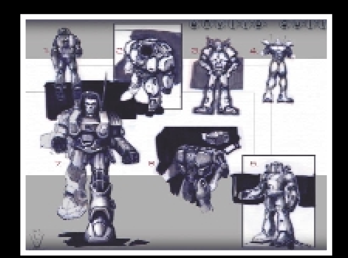
Star Trek: Deep Space Nine

Hersteller: The Collective/Simon&Schuster
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.collectivestudios.com

Basierend auf der Fernsehserie werkelt ein kalifornisches Studio an einem Actionspiel. Grundlage ist die Unreal-Engine, jedoch spielt man nicht aus der Ich-Perspektive, sondern mit Blick auf den Charakter.

X-Com: Alliance
Hersteller: Microprose/Hasbro
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.microprose.de

Die Strategie-Reihe X-Com erhält einen neuen Action-Ableger: Die Entwickler wollen einen Ego-Shooter mit starken, taktischen Elementen verbinden. Dabei müssen Sie gleich mehrere Team-Mitglieder im Kampf gegen Außerirdische herumdirigieren. Wir sind gespannt!



Descent 4
Hersteller: Volition/Interplay
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.volition-inc.com

Bislang existieren nur erste Überlegungen zum 3D-Klassiker, doch nach wie vor werden Sie wohl in Gebäuden herumnavigieren. Es wird erwogen, einen Hauptcharakter namens Parker einzuführen, der möglicherweise auch zu Fuß unterwegs sein wird.



FIFA 2001
Hersteller: EA Sports
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.easports.com

Natürlich wird auch dieses Jahr eine neue Version der beliebten Fußball-Simulation antreten. Die bange Frage ist nur, welche Verbesserungen diesmal eingebaut werden, und ob sich einige davon eher als Verschlimmbesserungen entpuppen.



Freelancer
Hersteller: Digital Anvil/ Microsoft
Termin: Dezember 2000
Iternet: www.digitalanvil.com; www.microsoft.com

Während das gerade entstehende »Starlancer« wohl Chris Roberts »Wing Commander«-Reihe fortsetzen soll, steht Freelancer offenbar in der »Privateer«-Tradition. Sie schippern durchs All, treiben Handel, treffen auf Personen und bemühen sich um Aufträge. Ambitioniert!



Giants: Citizen Kabuto
Hersteller: Planet Moon Studios/Interplay
Termin: Oktober 2000
Siehe: PC Player 6/99, S. 22
Internet: www.planetmoon.com; www.interplay.com

Auf der fernen Welt Dorlon leben verschiedenartigste Geschöpfe. Drei davon können Sie übernehmen. Die übrigen Bewohner handeln zwar selbstständig, können jedoch für Ihre Zwecke eingesetzt werden.



Hidden & Dangerous 2
Hersteller: Illusion Softworks/Take 2
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.illusionsoftworks.com

Nach dem Achtungserfolg des im zweiten Weltkriegs angesiedelten Action-Taktik-Spiels ist angeblich schon ein Nachfolger in Arbeit. Erstellt wird er vom gleichen tschechischen Entwickler und wird sich wohl stark an dem Vorgänger anlehnen.



Max Payne
Hersteller: 3D Realms/Take 2
Termin: Oktober 2000
Internet: www.take2.de; www.maxpayne.com

Als zu Unrecht des Mordes beschuldigter Polizist stapfen Sie durch das mit einer furchtbaren Droge verseuchte New York. Dem ersten Anschein nach könnte dieser Titel, von den Duke-Nukem-Forever-Machern, ein Hit werden. Gespielt wird in der dritten Person mit Blick auf den Helden.



NBA Live 2001
Hersteller: EA Sports
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.easports.com

Auch im Jahr 2000 wird uns die Sportabteilung von Electronic Arts mit einem weiteren Titel aus seiner brillanten Basketball-Reihe versorgen. Geboten wird wohl das übliche Quäntchen an Verbesserungen, das es für Fans zum Pflichtkauf macht.



NHL 2001
Hersteller: EA Sports
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.easports.com

Keine Frage: »NHL 2001« wird wohl auch dieses Jahr das meistverkaufteste Eishockey-Spiel werden. Schließlich hat diese legendäre Reihe bislang keiner schlagen können, auch wenn die alljährlichen Änderungen inzwischen nicht mehr allzu revolutionär sind.



Unreal 2
Hersteller: Legend Entertainment/GT Interactive
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.legendent.com; epicgames.com

Legend Entertainment wurde von Epic Megagames dafür auserkoren, den Nachfolger zu ihrem erfolgreichen Shooter zu entwickeln. Natürlich soll dafür die Engine kräftig aufgebohrt werden. Legend veröffentlichte zuletzt »Wheel of Time«.



Dragon's Lair 3D
Hersteller: Blue Byte
Termin: 2001
Internet: www.bluebyte.de

Vor 17 Jahren sorgte in den Spielhallen ein nur mäßig interaktiver Automat namens »Dragon's Lair« dank Zeichentrick-Grafik für Furore. Und von dem lassen sich die Entwickler inspirieren. Unter der Mitwirkung der Zeichentrick-Legende Don Bluth soll eine märchenhafte 3D-Welt entstehen.



Half-Life 2
Hersteller: Valve/Havas
Termin: 2001
Internet: www.valvesoftware.com

Irgendwo in den Gemäuern von Valve arbeitet ein Team am Nachfolger zu einem der besten Spiele der letzten Jahre. Etwas genaueres weiß niemand, nur das alles natürlich noch viel besser und schöner werden wird. Wir dürfen hoffen und halten Sie auf dem Laufenden.

ACTION-ADVENTURES

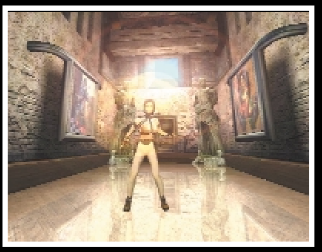
Offenbar haben die meisten Hersteller ihr Pulver in punkto Action-Adventure derzeit verschossen. Jedenfalls befinden sich derzeit nur wenige wirklich interessante Titel in der Entwicklung. Unter ihnen findet man »Galleon«, das neueste Projekt zweier »Tomb Raider«-Erfinder - mal sehen, ob die beiden Abtrünnigen das Genre besser beherrschen als ihr alter Arbeitgeber. Darüberhinaus ist ein dreidimensionales Oddworld-Programm unterwegs, bei dem gleich eine ganze Welt simuliert werden soll. Zudem hat die Gruselwelle nun auch den PC erreicht. **(tw)**

Action-Adventures

Die Hoffnungsträger

1. **Alone in the Dark 4**
2. **Galleon**
3. **Heavy Metal F.A.K.K. 2**

April Mai Juni



Heavy Metal F.A.K.K. 2

Hersteller: Ritual/Take 2
Termin: Mai 2000
Siehe: PC Player 1/2000, S. 53
Internet: www.take2.de; www.ritual.com

Julie, Ihres Zeichens Comic-Heldin, macht sich auf , das Universum zu retten. Die Abenteuer sollen dank »Quake 3«-Engine auch optisch ansprechen. Zahlreiche bizarre Ideen und neuartige Kampftechniken sind zudem angekündigt.



Martian Gothic: Unification

Hersteller: Creative Reality/Take 2
Termin: April 2000
Internet: www.take2.de

Seltsame Dinge geschehen auf einem Mars-Außenposten. Untote Besatzungsmitglieder geistern durch die Gänge, so dass sich Ihre Mission zu einem Horrortrip entwickelt. Ungewöhnlich ist, dass Sie drei Wissenschaftler steuern sollen.

Juli Aug. Sept.



Alone in the Dark 4

Hersteller: Darkworks/ Infogrames
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.infogrames.de

Schon als Anfang der 90er von der derzeitigen Horrorwelle noch nichts in Sicht war, sorgte ein französisches Team für gepflegten 3D-Horror auf dem PC. Die Fortsetzung soll alte Tugenden wieder aufgreifen und mit zeitgemäßer Technik kombinieren.



The Blair Witch Project

Hersteller: Terminal Reality/Take 2
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.godgames.com

Der Überraschungshit des letzten Kinojahres wird nun von den »Nocturne«-Entwicklern zu einem Horrorspiel verarbeitet. Allerdings wird das Spiel wohl andere Wege als die Filmvorlage gehen und den Spieler als Agenten gegen die Mächte der Finsternis kämpfen lassen.



Evil Dead: Ashes to Ashes

Hersteller: Heavy Iron Studios/THQ
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.heavyiron.com; www.thq.com

Als Filmumsetzung präsentiert sich diese Neuentwicklung, von der bislang nur wenige Informationen nach draußen gedrungen sind. Klar ist nur, dass Sie auch unter freiem Himmel auf Monster treffen.



Planet of the Apes

Hersteller: Visiware/Fox Interactive
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.foxinteractive.com

Inspiriert von den bekannten Filmen, sowie dem Originalroman, entsteht derzeit ein Action-Adventure rund um den »Planet der Affen«. Es wird interessant werden, wie die hintergründige Geschichte des Vorbilds umgesetzt wird.

Okt. Nov. Dez



Eldorado

Hersteller: Totally Games/Activision
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.totallygames.com

Larry Holland, Vater der »Star Wars: X-Wing«-Spiele, stürzt sich auf ein 3D-Action-Adventure für mehrere Spieler. Wegen seinem Interesse für Geschichte besitzt es einen historischen Hintergrund, die Eroberung Südamerikas.



Galleon

Hersteller: Confounding Factor/Interplay
Termin: Oktober 2000
Siehe: PC Player 12/99, S. 28
Internet: www.confoundingfactor.com

Die beiden ausgestiegenen »Tomb Raider«-Erfinder Toby Gard und Paul Douglas schicken den Spieler diesmal als Kapitän ins Zeitalter der Piraten. Natürlich wird auch hier viel gehüpft und geklettert.



Oddworld: Munch's Oddysee

Hersteller: Oddworld Inhabitants/GT Interactive
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.oddworld.com

Jetzt steigen auch die Oddworld-Inhabitants auf 3D um. Sie werden nicht nur den altbekannten Helden Abe, sondern auch dessen Kumpel Munch kontrollieren. Gemeinsam treffen Sie auf zahlreiche, simulierte Bewohner.

Jahr 2001



Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Hersteller: The Digital Village/PAN Interactive
Termin: 2001
Internet: www.tdv.com

Douglas Adams legendäre SF-Satire soll erneut für den PC umgesetzt werden. Das zehn Jahre alte Text-Adventure bekommt daher in den nächsten Jahren ein Action-Adventure-Geschwisterchen, ebenfalls basierend auf Adams Büchern.

ADVENTURES & ROLLENSPIELE

Zunächst die gute Nachricht: Die Rollenspiele kommen wieder mit aller Macht. Besonders »Baldur's Gate« hat im letzten Jahr den Herstellern wohl bewiesen, welche Umsätze in diesem Genre noch locken. Speziell Interplay nutzt die Erfolgswelle und wirft mehrere Titel im Baldur's-Gate-Umfeld auf den Markt. Andere Hersteller versuchen durch echtes 3D Aufmerksamkeit zu erregen. Wir sind neugierig, ob die konservativen Rollenspieler auf diese Experimente eingehen werden. Die schlechte Nachricht: Die Adventures sterben aus. Bis auf »The Real Neverending Story« ist derzeit kein großer Titel in Sicht. Nur »Monkey Island«-Schöpfer Ron Gilbert wagt sich mit »Good & Evil« an eine humorige Kreuzung aus Adventure, Rollen- und Strategiespiel. **(tw)**

Adventures & Rollenspiele:

Die Hoffnungsträger

1. Icewind Dale
2. Vampire: The Masquerade
3. Diablo 2

April Mai Juni



Anachronox

Hersteller: Ion Storm/Eidos
Termin: 2. Quartal 2000
Siehe: PC Player 12/99, S. 56
Internet: www.anachronox.com

Dieses 3D-Action-Rollenspiel entführt Sie 700 Jahre in die Zukunft. Sie reisen durch die Galaxis und suchen nach den Überresten einer mysteriösen Alien-Rasse. Um die 500 Personen sowie zahlreiche Monster leben auf den voraussichtlich sechs Planeten.



Icewind Dale

Hersteller: Black Isle/Interplay
Termin: Mai 2000
Internet: www.interplay.com; www.blackisle.com

Die bewährte »Baldur's Gate«-Engine wird auch bei diesem Rollenspiel Verwendung finden. Bei »Icewind Dale« liegt die Betonung auf dem Durchstöbern finsterer Höhlensysteme; zudem soll auch der Mehrspieler-Modus nicht zu kurz kommen.



The Real Neverending Story

Hersteller: Discreet Monsters
Termin: April 2000
Siehe: PC Player 5/99, S. 34-35
Internet: www.discreetmonsters.de

Ein völlig neuartiges Adventure-Spielgefühl wollen die Münchner Entwickler mit diesem Titel erschaffen. Als Vorlage dient »Die Unendliche Geschichte«, das bekannte Buch von Michael Ende.



Vampire: The Masquerade - Redemption

Hersteller: Nihilistic/Activision
Termin: 2. Quartal 2000
Siehe: PC Player 10/99, S. 44
Internet: www.activision.de; www.nihilistic.com

Dieses 3D-Rollenspiel ist sowohl im mittelalterlichen Prag und Wien, als auch in London und New York der Gegenwart angesiedelt. Als Vampir scharen Sie Gleichgesinnte um sich.

Juli Aug. Sept.



Arcanum

Hersteller: Troika Games/Havas
Termin: 3. Quartal 2000
Siehe: PC Player 12/99, S. 27
Internet: www.sierrastudios.com

Die »Fallout«-Entwickler haben sich mittlerweile selbstständig gemacht. Sie ziehen durch eine Rollenspiel-Welt – die teils an das 18. Jahrhundert erinnert, teils aus Fantasy-Elementen besteht.



Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

Hersteller: Bioware/Interplay
Termin: September 2000
Internet: www.interplay.com; www.bioware.com

Der Nachfolger zum Rollenspiel-Hit verwendet erneut das AD&D-Regelwerk und Kampfsystem. Die Schwachpunkte sollen ausgebügelt werden – insbesondere das Wegfindungs-System soll dann dem hohen Niveau entsprechen.



Diablo 2

Hersteller: Blizzard/Havas
Termin: 3. Quartal 2000
Siehe: PC Player 11/99
Internet: www.blizzard.com

Trotz endloser Verzögerungen ist dies wohl eines der am sehnsüchtigsten erwarteten Spieleüberhaupt. Wie beim Vorgänger kämpfen Sie per Mausklick gegen Monsterhorden und sacken Schätze ein – nur angeblich noch besser und auf größeren Karten.

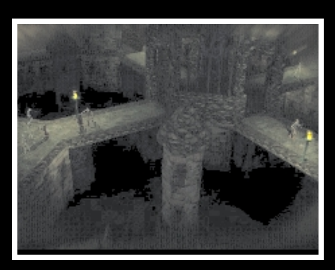


Summoner

Hersteller: Volition/THQ
Termin: 3. Quartal 2000
Siehe: PC Player 2/99
Internet: www.summoner.com

Als glückloser Dämonenbeschwörer haben Sie in einer Fantasy-Welt zahlreiche Abenteuer zu bestehen. Dieses 3D-Rollenspiel (mit »Tomb Raider«-Perspektive) stammt von den »Descent«- und »Freespace«-Entwicklern und lässt daher auf flotte Grafik hoffen.

Oktober November Dezember



Dungeon Siege

Hersteller: Gas Powered Games/Microsoft
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.gaspowered games.com

Chris Taylor, der vor zwei Jahren noch bei Cavedog das Echtzeit-Strategiespiel »Total Annihilation« vollendete, wagt sich nun ins Rollenspiel-Genre. Sie durchstreifen alleine oder mit Kampfgefährten eine Fantasy-Welt, die auch grafisch faszinieren soll.



Good & Evil

Hersteller: Cavedog/GT Interactive
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.cavenews.com; www.cavedog.com

Ron Gilbert (Monkey Island) plant eine innovative Mischung aus Rollenspiel, Strategie und Adventure mit einer gewohnt kräftigen Prise Humor. In seinem zoombaren 3D-Werk sollen Ritter, Cowboys, Gangster, böse Clowns und anderes Gesocks ihren Auftritt haben.



Neverwinter Nights

Hersteller: Bioware/Interplay
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.neverwinter nights.com

Als Online-Rollenspiel der besonderen Güte scheut »Neverwinter Nights« nicht die Konkurrenz zu den etablierten Online-Titeln. Eine bemerkenswert aufwändige optische Gestaltung und das AD&D-Regelwerk gehören zu seinen Besonderheiten.



Planescape: Torment 2

Hersteller: Black Isle/Interplay
Termin: Dezember 2000
Internet: www.blackisle.com; www.interplay.com

Gerade ist »Planescape: Torment« erst glücklich in den Händlerregalen gelandet, da schmieden die Jungs von Black Isle schon Pläne für eine Fortsetzung. Angesichts der hohen Qualität dürfen wir wohl Ende des Jahres mit einem weiteren makabren Rollenspiel rechnen.



Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Hersteller: SSI/Mindscape
Termin: 4. Quartal 2000
Siehe: Seite 54
Internet: www.poolofradian ce.com

Mit sechs Charakteren bekämpfen Sie das Böse in den Ruinen der Stadt Myth Drannor. Opulente 3D-Landschaften und das D&D-Regelwerk sollen Rollenspiel-Freunde locken.



Wizardry 8

Hersteller: SirTech
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.wizardry8.com

Das alte »Wizardry«-Universum wird derzeit kräftig aufgepeppt. In ansehnlichen 3D-Landschaften sollen Sie mit Schwert und Magie gegen unzählige Monster kämpfen und neue Rollenspiel-Abenteuer erleben. Die Geschichte knüpft weitgehend am Vorgänger an.

STRATEGIE & AUFBAU



Ohne 3D läuft auch in diesem Genre absolut nichts mehr. Jeder Entwickler setzt auf schicke Dreidimensionalität, die von den Spielern jedoch bislang noch abgelehnt wurde. Selbst Wirtschaftssimulationen kommen offenbar nicht mehr ohne grafischen Schick aus. Vorbei also die Zeiten trister Zahlenschiebereien und flacher Schlachtfelder. Nur ob Sid Meier mit seinem neuen Dinosaurier-Projekt auch auf diesen Zug aufspringt, ist momentan noch fraglich. Schließlich waren seine Spiele bisher optisch eher spröde und haben sich dennoch ordentlich verkauft. Neugierig darf man auch auf einige sehr ambitionierte Vorhaben sein, die völlig neue Wege beschreiten. Besonders »Black & White«, »Sacrifice« und »Revolution« wollen mit vielen Neuerungen und ungewöhnlichen Ideen überraschen. **(tw)**

Strategie & Aufbau:
Die Hoffnungsträger

1. **Black & White**
2. **Dark Reign 2**
3. **Anno 1503**

April Mai Juni



Black & White

Hersteller: Lionhead/ Electronic Arts
Termin: 2. Quartal 2000
Siehe: PC Player 10/99, S. 48-51
Internet: www.lionhead.com

Peter Molyneux, einer der kreativsten Köpfe der Branche, feilt derzeit an seinem neuesten Geniestreich. In seiner Göttersimulation erziehen Sie ein gigantisches Monster, betreuen Ihr Volk und erleben eine faszinierende Welt. Kultig!



Conquest: Frontier Wars

Hersteller: Digital Anvil/Microsoft
Termin: 2. Quartal 2000
Siehe: PC Player 6/99, S. 37
Internet: www.microsoft.com; www.digitalanvil.com

Nach dem bemerkenswerten »Homeworld« von Sierra wagt sich nun auch Digital Anvil an ein 3D-Echtzeit-Weltraumstrategiespiel. Sie erobern mit Ihren Raumflotten 16 Sternensysteme.



Dark Reign 2

Hersteller: Pandemic/ Activision
Termin: 2. Quartal 2000
Siehe: PC Player 10/99, S. 46
Internet: www.pandemicstudios.com; www.activision.de

Bei allen Vorführungen beeindruckte die spektakuläre 3D-Optik der Kämpfe zu Lande, auf und unter dem Wasser, sowie in der Luft. Doch will der Entwickler dies noch mit großer Spieltiefe kombinieren.



Die Gilde

Hersteller: 4Head Studios/Infogrames
Termin: Juni 2000
Siehe: PC Player 2/2000, S. 49
Internet: www.4head.de; www.infogrames.de

Der Nachfolger zu den beiden Fugger-Titeln soll mit 3D-Umgebungen und tausenden von simulierten Bewohnern die Spieler anlocken. Vor historischem Hintergrund, dem Mittelalter, treiben Sie Handel.

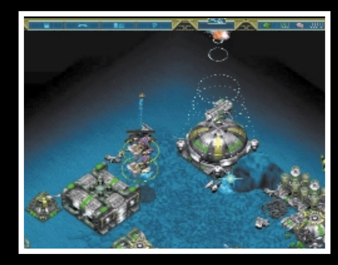
Juli Aug. Sept.



Shogun: Total War

Hersteller: The Creative Assembly/Electonic Arts
Termin: April 2000
Siehe: PC Player 1/99, S. 58
Internet: www.totalwar.com

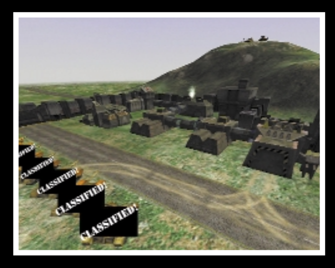
Dreidimensionale Echtzeit-Schlachten im mittelalterlichen Japan wird dieser Titel mit großem Realismus simulieren. Sie sollten jedoch auch auf ökonomische und politische Faktoren achten, Allianzen schmieden und Spione entsenden.



Submarine Titans

Hersteller: Ellipse Studios
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.subtitans.com

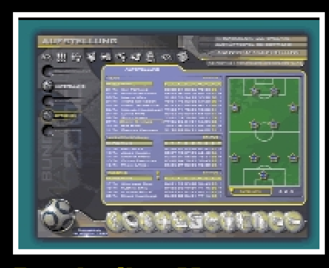
Unter der Oberfläche des Meeres geht es bei »Submarine Titans« nicht gerade friedlich zu. Drei Zivilisationen besiedeln den Meeresboden, gehen sich in Echtzeit an die Gurgel und bekriegen sich mit verschiedensten Unterwasserfahrzeugen. Dieses Szenario ist zumindest höchst ungewöhnlich.



Battle Isle 4

Hersteller: Blue Byte
Termin: 3. Quartal 2000
Siehe: PC Player 11/99, S. 39
Internet: www.bluebyte.de

Die »Battle Isle«-Saga soll fortgesetzt werden. Sicher ist bislang nur, dass nun alles dreidimensional dargestellt wird. Was genau sich außer der Präsentation noch verändern wird, steht bislang in den Sternen. Geplant sind Wettereffekte, sowie Tag- und Nachtwechsel.



Bundesliga Manager 2000

Hersteller: Software 2000
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.software2000.de

Nachdem die Konkurrenten mittlerweile allesamt generalüberholt wurden, will auch Software 2000 seine Fußballmanager-Legende runderneuern. Der Programmcode soll komplett neu geschrieben werden und auch 3D-Animationen ausführen können.



Frontierland
Hersteller: Boris Games/JoWood
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.media-publishing.com; www.jowood.com

Der Wilde Westen wurde bekanntlich erst mit der Eisenbahn richtig gezähmt. Genau diese Geschichte sollen Sie bald am PC nachvollziehen können und neue Bahnstrecken planen, Städte gründen, sowie sich mit den Indianern auseinander setzen.



Gangsters 2
Hersteller: Hothouse/Eidos
Termin: 3. Quartal 2000
Internet: www.hothouse.org; www.eidos.com

Das erste Gangsters gefiel zwar durch sein Szenario im Amerika der Prohibition, schreckte jedoch viele durch eine sehr komplexe Bedienung ab. Beim zweiten Teil soll sich dies bessern, doch nach wie vor werden Sie eine Karriere als Mafia-Pate verfolgen.



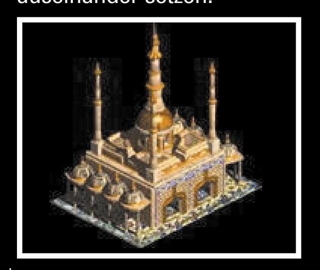
Sacrifice
Hersteller: Shiny/Interplay
Termin: September 2000
Siehe: Seite 50
Internet: www.sacrifice.net

In diesem ersten Echtzeit-Versuch von Shiny regieren acht Götter das Universum und bekriegen sich mittels ihrer jeweiligen Völker. Talentierte Zauberer führen die Heere an und setzen den göttlichen Willen um. Erste Bilder wirken äußerst opulent.



Star Trek: New Worlds
Hersteller: 14 Degrees East/Interplay
Termin: August 2000
Siehe: PC Player 6/99, S. 25
Internet: www.interplay.com

Ein ungewöhnlicher Schauplatz für ein Star-Trek-Spiel: Statt im Weltraum geht es auf Planetenoberflächen zur Sache. In der Rolle der Klingonen, der Romulaner oder der Föderation tragen Sie dreidimensionale Echtzeitschlachten aus.



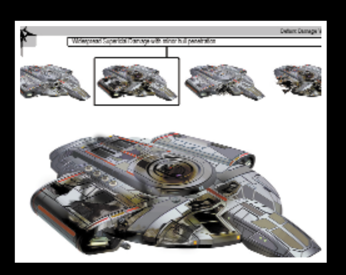
Anno 1503
Hersteller: Max Design/Sunflowers
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.sunflowers.de

100 Jahre vor dem Verkaufsschlager »Anno 1602« ist der Nachfolger angesiedelt. Dank völlig neuer Grafikengine soll sogar Nebel durch die Landschaften wabern, in denen dann auch unterschiedliche Eingeborene siedeln. Großes Hitpotenzial!



Commandos 2
Hersteller: Pyro Studios/Eidos
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.pyrostudios.com; www.eidos.com

Mehr Missionen mit neuer Grafik, viele benutzbare Fahrzeuge gehören zu den geplanten Neuerungen. Zu den Schauplätzen zählen U-Boote, Schiffe, Flugzeuge, das Innere von Gebäuden, außerdem sind Nachteinsätze vorgesehen.



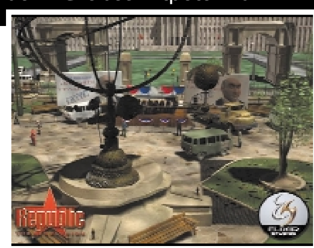
Dominion Wars
Hersteller: Gizmo Industries/Simon&Schuster
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.gizmogames.com

Ein Echtzeitstrategiespiel im »Star Trek: Deep Space Nine«-Universum soll bis Weihnachten das Licht der Welt erblicken. Der Spieler wird voraussichtlich bis zu sechs Raumschiffe der unterschiedlichen Rassen (unter anderem auch Jem Hadar) steuern.



Die Siedler 4
Hersteller: Blue Byte
Termin: 4. Quartal 2000
Internet: www.bluebyte.de

Ein großes Fragezeichen schwebt noch über den Details zum Nachfolger des Wusel-Knüllers. Wie gehabt dürften jedoch kleine Männchen Häuser bauen, miteinander kämpfen und fleißig herumwerkeln. Ein fast sicherer Hit von den Mülheimer Vätern der deutsche Wuselspiele.



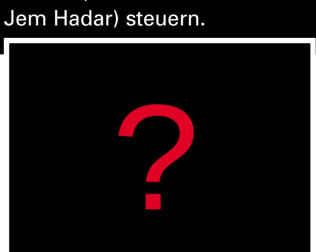
Republic: The Revolution
Hersteller: Elixier Studios/Eidos
Termin: 1. Quartal 2001
Siehe: PC Player 2/2000, S. 55
Internet: www.eidos.com

Die Mammut-Politsimulation soll einen ganzen Staat namens Novistrana nachahmen. Sie können als Anführer einer Mini-Partei den Aufstieg zur Macht über den Staat und seine Einwohner schaffen.



Sid Meier's Dinosaurs
Hersteller: Firaxis
Termin: 2001
Internet: www.firaxis.com

Sid Meier, zu dessen Liste an Pioniertaten und Geniestreichen unter anderem »Civilization« und »Railroad Tycoon« gehören, bastelt an einem neuen Projekt. Bislang ist nur bekannt, dass es ein Strategiespiel in der Welt der Dinosaurier sein wird.



Total Annihilation 2
Hersteller: Cavedog
Termin: 2001
Internet: www.cavedog.com

Nach dem enttäuschenden »Total Annihilation«-Ausflug ins Mittelalter (»TA: Kingdoms«) bündelt Cavedog derzeit seine Energien für einen neuen Versuch. Zu diesem Zweck wurde sogar kürzlich das vielversprechende »Amen« eingestellt.



Warcraft 3
Hersteller: Blizzard/Havas
Termin: wohl erst 2001
Siehe: Seite 80
Internet: www.blizzard.com

Viel Aufmerksamkeit erregte Blizzard mit der Ankündigung einer »Warcraft«-Fortsetzung. Erste Bildschirmfotos sind vielversprechend, die Qualität von Blizzard ist bislang Legende – allerdings auch die notorischen Produktverspätungen.

SIMULATIONEN & RENNSPIELE

Das Ende ist nah, zumindest für traditionelle Simulationen. Während sich der »Microsoft Flight Simulator« nach wie vor wie warme Semmeln verkauft, sterben die militärischen Fliegereien offenbar langsam aus. Auch andere Vehikel wie Panzer werden kaum noch entwickelt. Anders sieht die Situation bei Rennspielen aus. In der nächsten Zeit brauchen sich die Freunde flotter Flitzer nicht um Nachschub für ihr Steckenpferd zu sorgen. Gleich mehrere namhafte Studios haben hochkarätige Titel in Arbeit. Was jedoch Ende des Jahres erscheint, ist noch nicht bekannt. **(tw)**

Rennspiele
Die Hoffnungsträger
1. Grand Prix 3
2. Collin McRae Rally 2
3. Rally Racing Simulation

Simulationen
Die Hoffnungsträger
1. Gunship
2. Comanche 4
3. Silent Hunter 2



Colin McRae Rally 2
Hersteller: Codemasters
Termin: April 2000
Siehe: Seite 53
Internet: www.codemasters.de

Rallye-Rennspiele sind derzeit ein beliebtes Genre und Codemasters möchte seinen Ruf als König der Rallye-Simulationen behalten. Um diese Krone ringen die Entwickler mit fotorealistischer Grafik und einem möglichst authentischen Fahrgefühl.



Comanche 4
Hersteller: Novalogic
Termin: April 2000
Internet: www.novalogic.com

Novalogic, bekannt für die extensive Verwendung der Voxel-Technologie, hat mit »Comanche 4« eine Fortsetzung der Kampfhubschrauber-Simulation in Arbeit. Spielerisch dürfte sich nicht viel ändern, aber Grafik und Missionen sollen neu gestaltet werden.



Grand Prix 3
Hersteller: Microprose
Termin: 2. Quartal 2000
Siehe: Seite 46
Internet: www.f1grandprix3.com

Der Schöpfer der – nach Meinung vieler Experten – besten Formel-1-Rennsimulationen schlägt wieder zu: Mit verbesserter Grafik und realistischem Fahrgefühl sollen Sie bald im Cockpit eines der hochgezüchteten Boliden Platz nehmen.



Gunship
Hersteller: Microprose
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.microprose.com

Moderne Kriegsführung mit hochmodernem Kampfgerät, dazu lädt der Nachfolger des Klassikers »Gunship« ein. Mehrere dieser hochgerüsteten Luftgefährte stehen in den Missionen zur Wahl, aber der Gegner verfügt natürlich ebenso über Abwehrmaßnahmen.



Motocross Madness 2
Hersteller: Microsoft
Termin: 2. Quartal 2000
Siehe: Seite 59
Internet: www.microsoft.com

Nicht nur eine verbesserte Präsentation dürfte diesen Nachfolger auszeichnen. Zusätzlich sollen noch mehr Kunststücke auf dem Rücken des Motorrades möglich sein und außerdem authentische Strecken für mehr Flair sorgen.



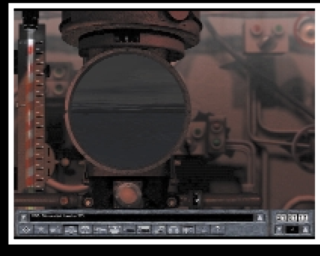
Rally Racing Simulation
Hersteller: Ubi Soft
Termin: 2. Quartal 2000
Internet: www.ubisoft.com

Im südlichen Frankreich sollen Sie mit Ihrem Wagen über Stock und Stein brausen und Trophäen einheimsen. Rund 30 Fahrzeuge werden zur Auswahl stehen und sollen möglichst realistisch wiedergegeben werden - genauso wie auch die Umgebung.



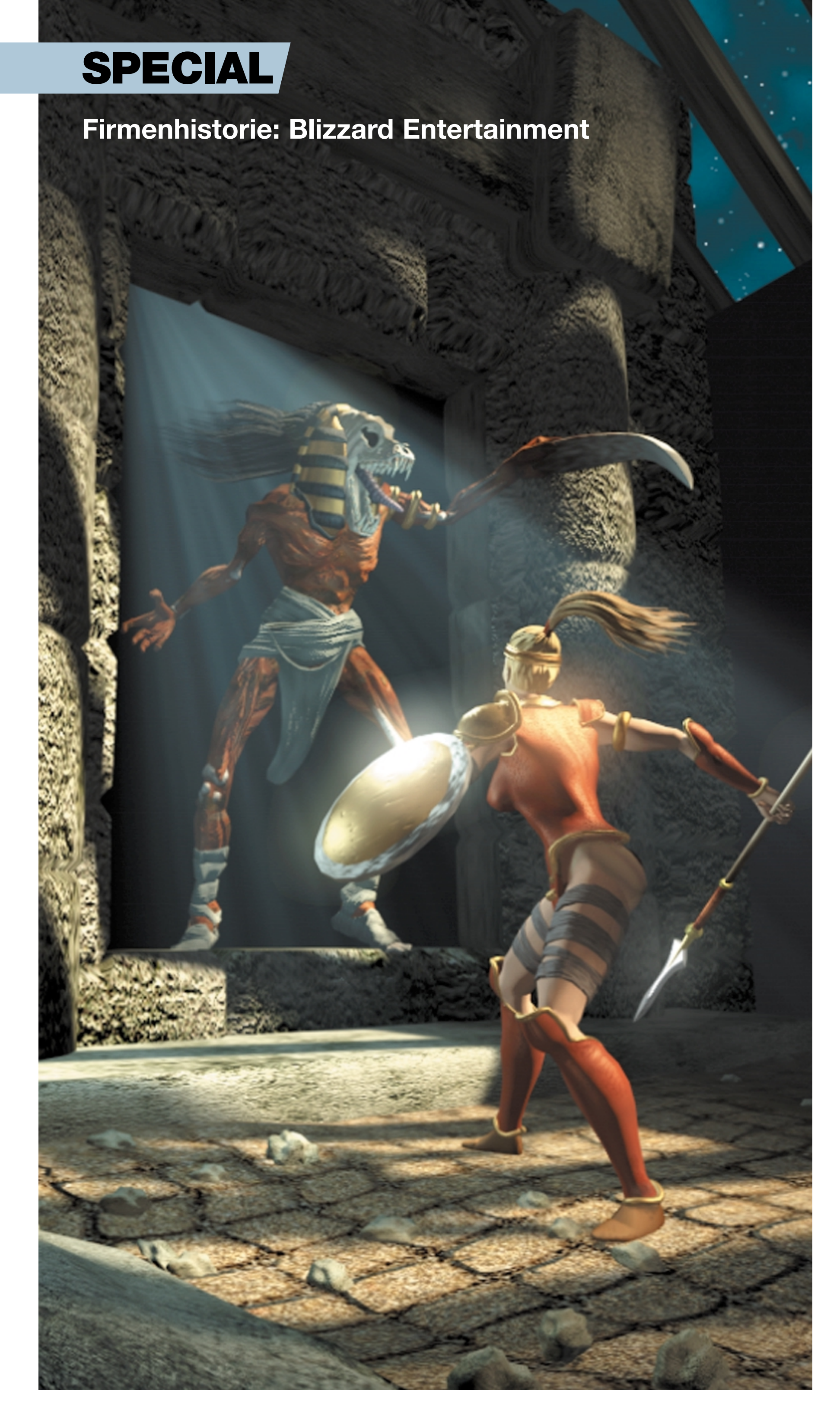
Crimson Skies
Hersteller: Zipper/Microsoft
Termin: 3. Quartal 2000
Siehe: PC Player 1/2000, S. 24
Internet: www.microsoft.com

Einen anderen Geschichtsablauf setzt »Crimson Skies« voraus: In den dreißiger Jahren zerfallen die Vereinigten Staaten und statt Autos werden Flugzeuge das bevorzugte Transportmittel. Vor diesem Hintergrund finden heftige Luftkämpfe statt.



Silent Hunter 2
Hersteller: Aeon Electronic/Mindscape
Termin: 3. Quartal 2000
Siehe: PC Player 8/99, S. 51
Internet: www.silenthunterii.com

Eine brauchbare U-Boot-Simulation hat es schon lange nicht mehr gegeben Doch jetzt können alle Fans unterseeischer Klaustrophobie bald auf eine Fahrt in den schwimmenden Stahlsärgen hoffen.



Sturmfront

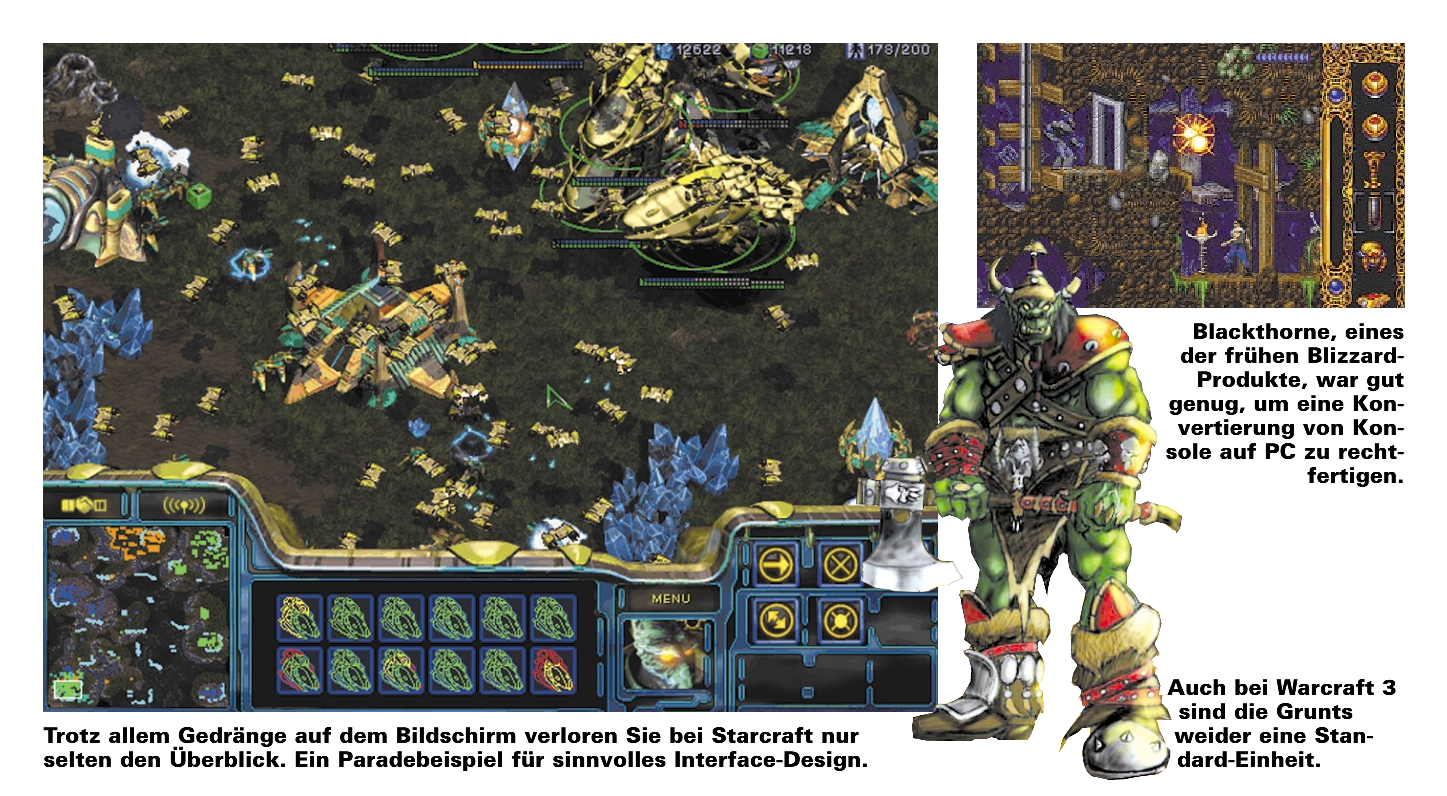
Jeder landet in der Spieleindustrie mal einen Flop – jeder außer Blizzard. Die kalifornischen Entwickler haben sich zum König Midas der Branche entwickelt: Alles was sie anfassen, verwandelt sich in Gold. Das war jedoch nicht immer so.

Spätestens seit der Veröffentlichung von »Warcraft« (1994) ist Blizzard in aller Munde. Doch der Erfolg kam für die Entwickler keinesfalls über Nacht. Die Firma wurde bereits 1990 von Allen Adham unter dem Namen Silicon & Synapse gegründet.

Zu Beginn verdingte man sich als Dritt-Entwickler und spezialisierte sich zunächst auf Konsolenspiele, in denen die bekannten Comic-Helden des DC-Verlags für das Nintendo-System umgesetzt wurden. Mit **DC Fighters**, **The Death and Return of Superman** und **Justice League** erschienen gleich drei solche Spiele bei anderen Labels. Der Erfolg war eher mäßig, was allerdings nicht auf mangelnde Kreativität seitens Blizzards, sondern vielmehr auf die stark eingeschränkten Designvorgaben zurückzuführen war. Superman, Wonderwoman oder Flash hauten sich im Street-Fighter-Stil gegenseitig auf die Mütze – für jeden, der die Comics kennt, eine völlig sinnlose Aktion und bestenfalls Kinderbelustigung. Die Spiele waren jedoch gut genug, um die Aufmerksamkeit von Interplay auf sich zu ziehen, die um diese Zeit ihre Position auf dem Konsolenmarkt ausbauen wollten. **Rock'n Roll Racing**, **The Lost Vikings** und **Blackthorne** waren so erfolgreich, dass die beiden letzteren Titel auch für den PC umgesetzt wurden.

Gleich zu Beginn ein Hit

Allen Adham hatte jedoch andere Pläne. Konsolenspiele sollten lediglich die notwendige Finanzspritze auf dem Weg zum unabhängigen Entwickler sein. Adham musste jedoch erkennen, dass die erforderlichen Geldmittel auf diesem Wege nicht einzubringen waren. Die einzige Lösung bestand nun darin, einen Partner zu finden oder die Firma zu verkaufen. Interplay und einer Reihe anderer Hersteller fehlte die notwendige Weitsicht: Sie lehnten dankend ab. Dies sollte sich schon bald als die krasseste Fehlentscheidung in der Geschichte der Branche herausstellen. Lediglich Davidson and Associates, bis



Blackthorne, eines der frühen Blizzard-Produkte, war gut genug, um eine Konvertierung von Konsole auf PC zu rechtfertigen.

Auch bei Warcraft 3 sind die Grunts weider eine Standard-Einheit.

Trotz allem Gedränge auf dem Bildschirm verloren Sie bei Starcraft nur selten den Überblick. Ein Paradebeispiel für sinnvolles Interface-Design.

dahin bekannt für obskure Multimedia-Produkte und skurrile Bildschirmschoner, erkannte das Potenzial und übernahm das Unternehmen im Februar 1994. Der Preis, den Davidson damals zahlte, ist leider nicht bekannt, dürfte aber irgendwo zwischen fünf und zehn Millionen Dollar anzusiedeln sein.

Zur selben Zeit taufte Adham die Firma in Chaos Studios um – nur um herauszufinden, dass ein Unternehmen mit gleichem Namen bereits existierte. So erfolgte schließlich die endgültige Umbenennung in Blizzard Entertainment. Noch im November desselben Jahres erschien **Warcraft: Orcs and Humans** und brach sämtliche Rekorde! Die Westwood Studios hatten bereits zuvor mit »Dune 2« und »Command & Conquer« das Echtzeit-Genre als feste Größe etabliert, und die PC-Spieler warteten bereits sehnsüchtig auf Nachschub. Warcraft füllte diesen Bedarf perfekt: Das Spiel kombinierte solides Gameplay mit hervorragender Grafik, passender Musik, krachenden Soundeffekten und Interaktion mit anderen Spielcharakteren. Zudem gelang es Blizzard eine packende Story mit unvergesslichen Protagonisten in die Warcraft-Fantasy-Welt zu integrieren und diese mit Hilfe aufwändig produzierter Animations-Sequenzen zum Leben zu erwecken. Der Nachfolger, **Warcraft 2: Tides of Darkness**, ließ nicht lange auf sich warten und knüpfte nahtlos an den Erfolg des Vorgängers an. Mehr als zwei Millionen Kopien gingen über die Ladentheken. Ein weiterer Meilenstein folgte mit der Wahl von Warcraft 2 zum Multiplayer-Spiel des Jahres. Warcraft-Enthusiasten →

»Interplay lehnte ab, Blizzard zu kaufen: eine der krassesten Fehlentscheidungen in der Geschichte der Branche.«

Zugaben für den Blizzard-Fan

Die Popularität der Blizzard-Spiele geht weit über den PC-Spielemarkt hinaus. Bereits seit zwei Jahren ist die Rede von einem Warcraft- oder Starcraft-Film, Comics und anderen branchenfremden Unterhaltungsprodukten. Die Realität sieht jedoch anders aus. Außer einer Reihe von Textilien (T-Shirts, Baseballmützen, etc.), Mauspads und ähnlichen Allerweltsprodukten, sind nur die Warcraft- und Starcraft-Actionfiguren als Besonderheit hervorzuheben. Es handelt sich dabei um erstaunlich detaillierte Plastikstatuen von Charakteren aus den beiden Serien. Starcraft wird durch den Protoss Zealot, Terran Marine und Zerg Hydralisk repräsentiert, während ein Orc Grunt und ein menschlicher Infanterist Warcraft vertreten. Die Figuren sind rund 18 cm groß, mit frei beweglichen Extremitäten und zahlreichen Accessoires. Eine Sonderanfertigung namens »Terran Marine War Pig« wurde während einer Werbeaktion diversen Blizzard-Produkten kostenlos beigelegt. Immerhin konnten bisher satte 300 000 dieser Figuren im Handel abgesetzt werden. Das hat bisher nur Lara Croft geschafft.



Die sehr detaillierten Starcraft- und Warcraft-Figuren verkauften sich erstaunlich gut.

Firmenhistorie: Blizzard Entertainment



Mit neuer Engine ins neue Millennium: Warcraft 3 bietet viele Neuerungen.

Die neuen Helden-Einheiten in Warcraft 3 können unterschiedlich große Kampftruppen kommandieren.

→ wählten die zu diesem Zeitpunkt sehr populäre Matching-Software »KALI« als Basis für ihre Modem-Schlachten. Blizzard erkannte jedoch früh die Zeichen der Zeit und begann mit der Arbeit an einem eigenen Multiplayer-Service, der die Spieler ihrer Produkte noch enger an die Firma binden sollte. Das Ergebnis war das **battle.net** (siehe Kasten unten).

Teuflisch gute Entscheidung

Mit dem Erfolg der Warcraft-Serie und dem nun immensen Bekanntheitsgrad gehörten Finanznöte bei Blizzard der Vergangenheit an. Man musste sich Gedanken um neue Produkte machen. Adham hatte bereits ein Auge auf eine kleine, aber vielversprechende Entwicklerfirma in Redwood City namens Condor geworfen. Die arbeitete gerade an einem Rollenspiel namens **Diablo**! Im März 1996 übernahm Blizzard das 25-köpfige Unternehmen, das seitdem als Blizzard North bekannt ist. Die Brüder Peter and David Brevik versuchten dort mit Diablo ein Spiel zu schaffen, dass die Elemente von Action- und Rollenspiel miteinander verknüpfte. Als Vorlage diente ein wenig bekanntes Unix-ASCII-Spiel namens »Moria«. Charaktere in Moria wurden durch Zeichen wie »@« oder »G« repräsentiert, die sich gegenseitig attackierten. In einer späteren Version wurden die Buchstaben durch grafische Icons ersetzt. Trotz der spartanischen Spielumgebung bot Moria eine gute Mischung aus auf Statistiken basierenden Charakterwerten und fiesen Monstern in verzwackten Labyrinthen. Alles in allem eine gute Vorlage für ein spannendes 3D-Spiel.

Diablo war ursprünglich als rundenbasiertes Spiel geplant, ein Unterfangen, welches gleich nach der Übernahme von Condor ad acta gelegt wurde und durch Echtzeit-Aktionen ersetzt wurde. Die Brevik-Brüder mussten über 20 grundlegende Veränderungen an Diablo durchführen, bis Blizzard endlich zufrieden war und das Spiel zur Veröffentlichung freigab. Der Rest ist Geschichte.

Der Milliarden-Deal

Das Jahr 1996 brachte die bisher größten Übernahmeaktionen der Spielegeschichte und Blizzard war natürlich Teil davon. Ein Konzern namens CUC (später Cendant) bezahlte sage und schreibe 1,2 Milliarden Dollar für Blizzards Mutterfirma Davidson and Associates. Für nochmals den gleichen Betrag erwarb man zum selben Zeitpunkt auch Sierra Online. Zum Vergleich: 1993 bezahlte Electronic Arts 35 Millionen Dollar für Origin Systems.

Die großen Pläne von Cendant Software endeten jedoch im Chaos. Die Gesellschaft wurde wegen diverser Ungereimtheiten in der Buchhaltung schwer bestraft, die Manager gefeuert und der Aktienpreis sank um 70 Prozent. In diesem Jahr verkaufte man die für 2,4 Milliarden Dollar erworbene Software-Abteilung für 800 Millionen an Havas Interactive, einen Ableger der bekannten französischen Zeitung

Das battle.net

Seit seiner Eröffnung vor ziemlich genau vier Jahren hat sich Blizzards battle.net zum größten Gaming-Network der Welt entwickelt. Der kostenlose Service ermöglicht den Besitzern von Blizzard-Produkten Mehrspieler-Partien, Informationsaustausch und Teilnahme an Wettbewerben. Erstaunlich ist jedoch, dass im Zeitalter der profitlosen Internetfirmen ein solcher Service Gewinne abwirft. battle.net hat sich zum wahren Anzeigenmagneten für die Industrie entwickelt. Das erste Spiel für diesen Service war Diablo, und findige Hacker verdarben mit diversen Cracks zu Beginn den anderen Spielern den Spaß. Diese Probleme gehören heute der Vergangenheit an. Über 2,5 Millionen registrierte Spieler haben Zugang zum Online-Spaß. Selbst den Vergleich mit der MSN-Gaming-Zone braucht man nicht zu scheuen. Dort sind zwar etwa vier Millionen registriert, allerdings ist die Anzahl der »Karteileichen« im battle.net wesentlich geringer. Mehr als 50 000 Abenteurer sind dort allabendlich aktiv, während die Gaming-Zone nur von gut 30 000 Spielern regelmäßig frequentiert wird.



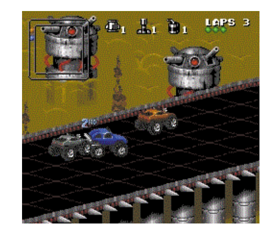
Warcraft im Internet: Das battle.net bietet einen kostenlosen Match-Service.





Das Unix-Spiel Moria – und nicht etwa Gauntlet – war laut Dave Brevik von Blizzard North die Inspiration für Diablo.

Trotz neuer Helden und einer größeren Spielumgebung wird Diablo 2 dem Spielprinzip des Vorgängers treu bleiben.



Rock'n Roll Racing, ein weiterer Konsolentitel von Interplay, kombinierte Autorennen mit fetziger Rockmusik.

L'Express. Doch während Sierra heute – zumindest teilweise als Resultat der durch Cendant vorgenommenen Umstrukturierung – nur noch ein Schatten seiner selbst ist, hat Blizzard seine Vormachtstellung erfolgreich verteidigen können. Nicht zuletzt bedingt durch den Erfolg seines dritten Flaggschiff-Produktes **Starcraft**.

Starcraft erschien 1998 und wurde mit der Warcraft-Engine erstellt. Die Befürchtung, dass es sich dabei um nichts anderes als »Orcs in Space« handeln würde, erwies sich als unbegründet. Zwar fand sich jeder Warcraft-Spieler sofort mit dem Interface und dem Spielprinzip zurecht. Dennoch war Starcraft eine völlig neue Spielerfahrung und zeigte – neben einem grundsoliden Einzelspieler-Modus – große Stärken im Mehrspieler-Bereich. Auch die Zusatz-CD, **Starcraft: Brood War**, bot reichlich Innovation und Neuerungen.

Das Beste kommt (hoffentlich) noch

Selbst der größte Blizzard-Fan kann sich sarkastische Bemerkungen nicht verkneifen, wenn es um die Veröffentlichungsdaten der Spiele geht. Verspätungen von bis zu einem Jahr oder mehr sind mittlerweile Standard. Da macht auch **Diablo 2** keine Ausnahme – und über **Warcraft 3** wollen wir gar nicht erst spekulieren. Trotzdem →



Warcraft 2: Tides of Darkness wurde von der Fachpresse zum Multiplayer-Spiel des Jahres 1996 gewählt.



Offene Landschaften ermöglichen neue Taktiken in Diablo 2. Der Großteil des Action-Rollenspiels läuft jedoch unterirdisch ab.



Warcraft: Orcs and Humans war der erste Titel, der auf dem Blizzard-Label erschien.

Lord of the Clans

Mit dem Warcraft-Adventure: Lord of the Clans wollte Blizzard auch im Abenteuer-Genre Fuß fassen. Lord of the Clans folgte den Spuren des jungen Orcs Thrall, der aus der Gefangenschaft entfloh und versuchte, die Orc-Clans zu einem einzelnen Stamm zu vereinigen.

Nach mehr als zweijähriger Entwicklungszeit wurden die Erwartungen der Spieler jedoch bitter enttäuscht. Nur wenige Wochen vor der geplanten Veröffentlichung wurde das Projekt überraschend und für viele Fans unverständlich eingestellt. Selbst die Stimmen für die Charaktere waren bereits für teures Geld aufgezeichnet worden. Immerhin sind Clancy Brown (Highlander), Tony Jay (Disney's Glöckner von Notre Dame) und Peter Cullen (Transformers Optimus Prime) für viele keine Unbekannten.

Kurz darauf verließen die frustrierten Designer das Unternehmen, um eine eigene Firma zu gründen.

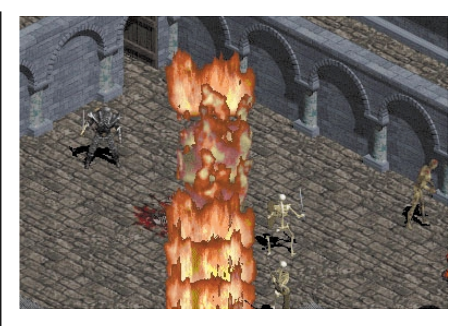
Unterschriftenaktionen und Bittbriefe blieben erfolglos. Offensichtlich betrachtete man die Veröffentlichung eines Adventures im Zeitalter der 3D-Spiele als zu risikoreich. Sollten wir also alle Hoffnungen begraben, das Spiel jemals zu sehen? Nicht unbedingt. Laut Blizzard wird nämlich Warcraft 3 direkt an die Geschichte von Lord of the Clans anknüpfen. Doch wie soll sich der Spieler dort zurechtfinden, wenn der storyverwandte Vorgänger nie erschienen ist? Hierzu müsste entweder die Geschichte Thralls nacherzählt werden (wahrscheinlich) oder das Abenteuer als Zugabe zusammen mit Warcraft 3 doch noch veröffentlicht werden (unwahrscheinlich, aber nicht unmöglich). Blizzard könnte somit die erste Firma sein, die ein komplettes Spiel benutzt, um ein anderes einzuleiten. Reine Spekulation – aber schön wär's doch.



Das Warcraft-Adventure: Lord of the Clans wurde nie veröffentlicht. An der Grafik hat es sicher nicht gelegen.

Firmenhistorie: Blizzard Entertainment





Baleg, Erik und Olaf (oben) sind die verloren gegangenen Wikinger in The Lost Vikings. Blizzard produzierte dieses Spiel für Interplay.



Die Entwicklerfirma Condor wurde von Blizzard aufgekauft und in Blizzard North umbenannt. Mit Diablo gab es gleich einen Riesenhit.

→ überraschte Blizzard auf der Herbst ECTS in London alle Anwesenden mit einer recht weit gediegenen Technologie-Demo der dritten Warcraft-Episode. Überraschenderweise schließt die Story des Spiel direkt an das nie erschienene Warcraft-Adventure **Lord of the Clans** an.

Blizzard selbst macht sich keine sonderlich großen Gedanken bezüglich der Verspätungen. Der simple Fakt ist, dass sich das Warten auf ihre neuen Spiele grundsätzlich lohnt. Die inoffizielle Devise lautet: »Kein Produkt geht raus, bevor es fertig ist.« Seit der offiziellen Gründung und der Adoption des Namens Blizzard hat man nur Hits produziert und es ist nicht anzunehmen, dass sich daran in der Zukunft etwas ändern wird. Selbst die Zusatz-CDs verkaufen sich millionenfach. Keine schlechte Bilanz für eine Firma, die sich noch vor wenigen Jahren mit prügelnden Superhelden über Wasser halten musste. **(Markus Krichel/mash)**

Die äußerst gut umgesetzten Effekte sorgten in Diablo für viel Atmosphäre.

Interview mit Bill Roper

Kaum ein Designer wird so oft interviewt oder direkt mit einer Firma assoziiert wie Bill Roper. Kein Wunder, denn er ist für die Erfolge von Warcraft 2, Starcraft und Diablo mitverantwortlich. Als Produzent dieser Spiele sind die Erwartungen für seine nächsten Produkte besonders hoch. Zurzeit arbeitet er an Diablo 2 und Warcraft 3.

PC Player: Wie zum Teufel läuft's denn so?
Bill Roper: Eine berechtigte Frage, da wir mit dämonischem Eifer an der Fertigstellung von Diablo 2 arbeiten.

PC Player: Was stört Dich an der Spieleindustrie am meisten?
Bill: Die Tendenz, Spiele zu veröffentlichen, bevor sie fertig sind. Es ist sehr frustrierend, jahrelang auf ein Spiel zu warten, um dann festzustellen, dass mit ein paar Wochen mehr Arbeit aus einem guten Titel einen großartiges Produkt geworden wäre.

PC Player: Blizzard legt bei allen Spielen großen Wert auf Mehrspieler-Aspekte. Siehst Du die Zukunft im Online-Spielebereich?
Bill: Online-Spiele sind mit Sicherheit die Zukunft. Computer werden immer besser, der Internet-Zugang wird preiswerter und schneller. Es gibt für einen PC-Spieler kaum etwas besseres als ein Spiel gegen einen menschlichen Gegner anzutreten und Erfahrungen auszutauschen.

PC Player: Seit wann arbeitest Du für Blizzard, und was waren Deine ersten Jobs?
Bill: Ich arbeite seit 1994 für Blizzard Entertainment. Zu Beginn war ich für Musik und Vertonungen verantwortlich. Einige der Orc-Stimmen in Warcraft stammen von mir.

PC Player: Welches Spiel – Blizzard-Produkte ausgenommen – gefällt Dir zurzeit am besten?



Bill Roper war maßgeblich an Starcraft und Diablo beteiligt. Momentan sitzt er an Diablo 2.

»Mich stört die Tendenz, unfertige Spiele zu veröffentlichen.«

Bill: »System Shock 2«: Ein hervorragendes, spannendes Programm mit dichter Atmosphäre, das wirklich Spaß macht.

PC Player: Nach der Columbine-High-School-Tragödie wettern sämtliche profilneurotischen Politiker gegen die Gewalt in Computerspielen. Machen Spiele gewalttätig?
Bill: Das glaube ich nicht. Trotzdem sollten Eltern darüber informiert sein, mit welchen Spielen sich ihre Kinder beschäftigen und ob diese Spiele einen negativen Einfluss haben. Außerdem sollten Spielefirmen die Gewalt-Aspekte eines Produktes nicht besonders in der Werbung anpreisen. All das, kombiniert mit vernünftigen Altersbegrenzungen, sollte reichen.

PC Player: Prognose für die Veröffentlichung von Diablo 2?
Bill: Sobald es fertig ist!

Warcraft 3

Neuerfindung der Echtzeit

Nach mehr als einem Jahr geheimer Arbeit rückt Blizzard Entertainment mit ersten Informationen zu »Warcraft 3« heraus. Dabei geht es nicht nur um ein paar Konzeptzeichnungen und etwas Gerede zum Spieldesign – der Code ist schon spielbar und die Veröffentlichung lässt möglicherweise kein ganzes Jahr mehr auf sich warten. ■ Wir zeigen Ihnen Material, das von keinem Presse-Kit oder einem Telefon-Interview stammt – denn wir waren hinter verschlossenen Türen und besuchten Blizzards streng abgeschirmtes »Team One« um Warcraft 3 zu spielen und mit seinen Schöpfern zu reden. ■ Warcraft 3 ist nicht nur eine Fortsetzung, auf die Sie warten. Warcraft 3 präsentiert ein komplett neues Genre im PC-Spielebereich.



Die komplette Spielumgebung ist dreidimensional. Höhenzüge, Bäume, Felsen und jede Einheit erstrahlen in schönstem Polygonen-Glanz.





So sieht also ein Drache in seinen ganzen drei Dimensionen aus; achten Sie auf den mickrigen Ork, der zu den Füßen des Lindwurms steht. Und das ist keine Zwischensequenz, sondern Spielgrafik.

Der Drache findet es im Eis offensichtlich recht gemütlich.

Blizzard Entertainments Team One arbeitet seit über einem Jahr undercover an einem Projekt namens »Legends« – das war zumindest der Name, der in Firmen-Memos und Verlautbarungen der Entwickler an die Öffentlichkeit drang.

Doch die letzte ECTS in London zeigte: Legends war nur ein Deckname für »Warcraft 3«, dem neben »Diablo 2« am meisten erwarteten neuen Spiel. Und das mit gutem Grund: »Warcraft 2: Tides of Darkness« (Test in PC Player 1/96) war ein Meilenstein der Spielegeschichte, es brachte das damals noch in den Kinderschuhen steckende Echtzeitstrategie-Genre an die Spitze und gilt heute noch als eines der besten PC-Spiele. Der epische Kampf zwischen Orks und Menschen um die Beherrschung des Landes Azeroth verfügte über clevere Missionen, taktische Tiefe und eine weitschweifende Story, die von beiden Seiten erzählt wurde. Das Spiel hatte bald eine riesige Schar von Fans und brachte Blizzard an die vorderste Front aller Entwickler. »Als wir Starcraft fertig hatten«, erinnert sich Chefentwickler Mike O'Brien, »begann die Arbeit an Warcraft 3.«



Hinter einem Hügel verbirgt sich das Lager der Menschen. Bei den Schlachten ertönt schmissige Musik.

»Wir wussten, dass wir in eine andere Richtung gehen würden, und hatten zuerst Bedenken, ob wir die Hardcore-Fans damit nicht verschrecken würden. Also dachten wir daran, das neue Projekt anders zu nennen. Aber letztendlich wussten wir, dass dies Warcraft 3 werden würde, also vertrauen wir den Fans, diesen nächsten Schritt ebenfalls nachzuvollziehen.«
(Mike O'Brien, Projektleiter)

Das Design von dem, was Warcraft 3 werden würde, unterschied sich dermaßen radikal von Tides of Darkness, dass man bei Blizzard tatsächlich daran gedacht hat, eine klare Trennlinie zur restlichen Serie zu ziehen. »Wir wussten, dass wir in eine andere Richtung gehen würden, und hatten zuerst Bedenken, ob wir die Hardcore-Fans damit nicht verschrecken würden.«, sagt O'Brien. »Also dachten wir daran, das neue Projekt anders zu nennen. Aber letztendlich wussten wir, dass dies Warcraft 3 werden würde, also vertrauen wir den Fans, diesen nächsten Schritt ebenfalls nachzuvollziehen.«

Ein eskalierender Konflikt

Der Weg bis hierher war hart und lang. Sie mögen sich an Artikel in unserem Heft über »Warcraft Adventures« erinnern, ein Abenteuer, welches es nicht bis in die Läden geschafft hat. Die Designer waren nie glücklich mit der Entwicklung des Projekts und zogen daher den Stecker. Aber was tun mit der schönen Hintergrundgeschichte, die schon damals das Warcraft-Universum in neue Bahnen lenken sollte? »Die Story war für uns das Wichtigste«, sagt Rob Pardo, der Produzent von Warcraft 3. »Wir wollten die Warcraft-Adventures-Grundstory beibehalten und dafür verwenden, den Konflikt-Level in Warcraft 3 eskalieren zu lassen.«

Eines der Schlüsselelemente von Warcraft Adventures war die Geschichte um einen jungen Ork namens Thrall. Nachdem die Allianz in der Schluss-Sequenz von Tides of Darkness die Absichten der Orks durchkreuzt hatten, standen die Orks mehr oder weniger unter der Knute der Menschen. Warcraft Adventures sollte die Geschichte eines jungen Ork erzählen, der in die Sklaverei hineingeboren wurde, nachdem die orkischen Horden besiegt worden waren. Thrall rebelliert gegen seine Unterdrücker und vereinigt die Ork-Clans.

Thrall spielt nun eine wichtige Rolle in der Vorgeschichte von Warcraft 3, und sein Erfolg bei der Wiedervereinigung der Orks bringt seinem Volk Stolz und Ehre zurück. Der Vorspann erklärt auch, dass die Ork-Armee, die in Tides of Darkness über Azeroth hergefallen ist, stark beeinflusst war



Jede Mission beginnt in einer voll ausgebauten Stadt. Sammeln Sie ein paar Orks ein, dann kann's losgehen!



Azeroth ist der Kontinent rechts unten. Welche Abenteuer warten auf den anderen Erdteilen?



Auch auf Seiten der Orks gibt es mit den Wyverinen flugfähige Einheiten.

In diesem Rendermodell eines Minotauren erkennen Sie den Detailreichtum, der durch Texturen und Polygone erzeugt wird.

und unter der finsteren Knute uralter Dämonen stand. Es kommt ans Licht, dass Orks in ihrem natürlichen Zustand ein Volk von »noblen Wilden« sind, kaum zivilisiert und ohne Kultur, aber sicherlich nicht die Plage, für die die Menschen sie halten.

Die Menschen haben sich seit Tides of Darkness nicht so stark verändert. Der Sieg über die Orks verwandelte sie in übel gelaunte, nervöse Herrscher, die sich um die Beute ihrer Feldzüge streiten. Ihre Treulosigkeit und Verschlagenheit hat sie fast auf eine noch niedrigere moralische Stufe als die einst verachteten Orks gestellt.

So sehen die Verhältnisse zwischen Orks und Menschen zu Beginn von Warcraft 3 aus. Und das alles wird durch die Ankunft derjenigen Dämonen, die für den ganzen Ärger auf Azeroth verantwortlich sind, auf den Kopf gestellt.

Die Burning Legion

Sie kommen, wie Sie im brillanten Intro des Spiels erfahren, mit einer Art Meteoritenschauer. Nur, dass aus den qualmenden Einschlagskratern üble Kreaturen herauskriechen, die auf der Suche nach Ärger sind – mit Menschen oder Orks. Sie sind nicht sehr wählerisch.

Die Burning Legion ist eine Dämonen-Rasse, die vor Ewigkeiten vertrieben wurde und seitdem auf eine Gelegenheit wartet, wieder über Azeroth herrschen zu können. Rob beschreibt die Burning Legion als eine »große vagabundierende Armee, die durch die Dimensionen bricht und Welten ausplündert.« Ihre Infernal-Einheiten stehen weit über den menschlichen Rassen, die monströsen Viecher könnten glatt als schreckliche Bedrohung aus einem SF-Anime-Film entsprungen sein.

Sie können Warcraft 3 aus dreierlei Perspektiven spielen: als Mensch, Ork oder in der Rolle der Burning Legion. Aber das ist noch nicht alles: Es gibt nicht nur drei, sondern sechs Rassen, die Sie übernehmen dürfen. Blizzard hält sich über die anderen drei Völker sehr bedeckt, aber wir glauben, dass zwei von ihnen die Elfen und die Zwerge sind. In Mehrspieler-Schlachten können aller Wahrscheinlichkeit nach alle sechs Parteien kombiniert werden.

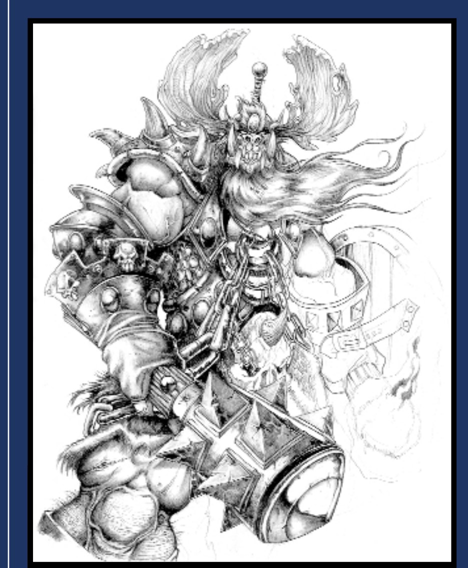
Erstmals ... das RPS

Auf dieser leckeren Grundlage ist es nun Zeit, Blizzards nächste Erfindung einzuführen: das Roleplaying-Strategy-Game (RPS) oder Rollen-Strategiespiel. Wie Sie sehen, ist Warcraft 3 kein konventionelles Strategiespiel. Das RPS legt weitaus größeren Wert auf die Story und die Weiterentwicklung des Charakters. Das Spiel dreht sich um nur wenige Helden – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Die Ansicht des Spiels ist auf einen Helden zentriert und Sie kommandieren Ihre Einheiten in der Schlacht aus dieser Perspektive.

Die größte Veränderung dieses Genre-Wechsel zeigt sich darin, dass Warcraft 3 ein echtes 3D-Spiel ist: Jedes Gebäude, jeder Charakter und die Landschaft werden nun in drei Dimensionen gerendert. Ähnlich wie in Echtzeit-Strategie-Spielen wie »Battlezone« und »Myth« können Sie die Umgebung komplett erforschen – und für sich ausnutzen. Wie Sie auf den Bildern sehen, ist die Ansicht der Schlachten weitaus direkter. Die rotierbare Kamera wurde etwa sechs Meter über dem Boden platziert, eine Entfernung, die nah genug ist, um den Überblick auf das Sichtfeld des jeweiligen Helden zu begrenzen. Die neue Perspektive sorgt dafür, dass Höhenzüge die Sichtlinie stören, während sich der Rest zu einem Horizont erstreckt, den Sie nicht einsehen können. Soviel zum Herumscrollen auf der Karte um zu sehen, was da des Wegs kommt; Ihre Übersicht ist auf das begrenzt, was der Held sehen kann.

Die Größe der Schlachten wurde ebenfalls reduziert. Anstelle von Dutzenden Einheiten, die überall auf der Karte herumrennen, sollen die Warcraft-3-Kämpfe auf rund 20 Teilnehmer begrenzt werden. Während sich die Action immer noch in Echtzeit abspielt, lastet die Verantwortung auf den Schultern Ihres Helden und das Gefühl entspricht etwa dem im Auge eines Hurrikans zu stehen. Sie müssen die Entwicklung der Situation beobachten, um entsprechende Befehle zu geben (und Ihren Einheiten mit Zaubersprüchen zum richtigen Zeitpunkt helfen).

Um dieses mutige Design zu verwirklichen, haben sich O'Brien und seine Leutnants hingesetzt und die Schwächen eingeschätzt, die sie beim momentanen Entwicklungsstand der Echtzeit-Strategie →



Schon die ungestüme Konzeptzeichnungen lassen die Wildheit der Orks erahnen.

→ bemerkt haben. »Man beginnt immer in einer großen, leeren Welt«, sagt er. »Die Umgebung spielt keine Rolle und alles erscheint sehr statisch.« O'Brien sieht das RTS-Genre als einen merkwürdigen Seitenweg in der Evolution der Kriegsspiele. »Wenn man mal darüber nachdenkt, erkennt man, dass sich die Echtzeitstrategie in einer Art aus den Kriegsspielen entwickelt hat, die wirklich nicht sein musste«, sagt er. »In der Realität ist die übliche Sorte von RTS-Spielen, jede Menge Einheiten zu produzieren und sie dann in den Fleischwolf zu werfen ziemlich verschieden von dem, wie ein echter Krieg funktioniert.«

Gruppen, keine Armeen

O'Brien and sein Team suchten nach einem neuen Weg für die Strategie innerhalb des Rollenspiels. »In einem RPG kontrolliert man nicht nur eine Stadt, man interagiert mit ihr.«, betont er. »Wenn man ein Mitglied der Party verliert, macht einem das schon eine ganze Menge aus. Und was noch viel wichtiger ist, die ganze Welt ist ein aktiver, bewohnter Ort, nicht nur irgendeine Karte.«

Wichtig für diese neue Warcraft-3-Vision war das Konzept der bleibenden Charaktere – Helden. Das neue Mantra lautet »Gruppen, keine Armeen«, Kriegergruppen, die von einem zentralen Befehlshaber geführt werden und als klar definiertes Team echter Lebewesen kämpfen. Die Helden bekommen Erfahrung, steigen in nächste Level auf und lassen sich nach jedem der höheren Levels weiter anpassen. Mit den wachsenden Fähigkeiten der Helden steigen auch die derjenigen »Gruppenmitglieder«, welche die Schlachten überleben und befördert werden.

»Unser Ziel war es einfach, einen Einzelspieler-Titel in der Qualität von Zelda mit einem komplett ausgewachsenen Mehrspieler-RTS zu kombinieren.«
(Mike O'Brien, Projektleiter)

O'Brien hofft mit wenigen, aber wertvolleren Einheiten und Kämpfen in kleinerem Maßstab einem Phänomen entgegenzuwirken, welches er das »Futterproblem« nennt – die Tendenz der Spieler, Echtzeit-Strategie-Spiele als ein Genre zu sehen, in dem man dem Gegner möglichst viel Material entgegenzuwerfen hat. Dieser Philosophie entspricht auch die Tatsache, dass Warcraft 3 weitaus weniger Basis- und Ressourcen-Management als sein Vorgänger haben wird. Sie fangen jede Mission mit einer voll entwickelten Stadt an, und nachdem Sie einige Einheiten ausgewählt haben, geht es mehr oder weniger sofort mitten ins Geschehen. Rob erklärt: »Wir wollen, dass Ihr nicht zu viel Zeit in der Stadt verbringt. Wir wollen, dass Ihr dort draußen kämpft.«

Andere Rollenspiel-Elemente wie Gespräche und feststehende Ereignisse, sollen die Story fortführen. »Quests und Story-Elemente werden von NPCs vorgetragen.«, sagt Rob. »Ganze Landstriche müssen erforscht werden, denn die 3D-Welt ist als lebende Umgebung gedacht, nicht als einfache Karte.« Was für einen Einfluss soll es dann haben, wenn Sie eine Mission verlieren, wenn man doch in der Einzelspieler-Kampagne nur einen einzelnen Charakter aufbaut? »In Rollenspielen stirbt Dein Kerl normalerweise nicht.«, erwidert Pardo. »Du wirst in Deiner Stadt wiedererweckt, ohne Items, außerdem sind alle Party-Mitglieder tot.« Also ist stattdessen die Zerstörung der eigenen Stadt das unwiderrufliche, absolute Ende der Kampagne.


Hier gut zu sehen die geringe Anzahl an Einheiten, die dieses Maß wohl nicht überschreiten wird.


Sie können zwischen Ihren beiden Helden (links unten) auf Wunsch hin- und herwechseln.

Eine erste Mission

Als uns das Team eine typische Warcraft-3-Mission vorführte, hatten wir den zwiespältigen Eindruck, dass dies eindeutig Warcraft und doch etwas total anderes ist.

Die Optik erinnert trotz der dynamisch ausgeleuchteten 3D-Perspektive ganz klar an Warcraft. Die erste Ork-Mission fängt in einer voll ausgebauten Stadt an. Orks lungern herum und warten darauf, rekrutiert zu werden. Sie stellen Ihre Party aus ein paar Grunts, Wolfsreitern als Scouts und einem schrecklichen Minotaurus zusammen.

Nachdem wir rund drei Minuten in der Stadt damit verbracht haben, unsere Gruppe zusammenzusuchen, marschieren wir auf der Hauptstraße aus der Stadt heraus. Nun befinden wir uns in einem hervorragend modellierten, tiefen Wald. Hier kann man den Horizont und die begrenzten Sichtfelder der Helden gut bemerken. Während die Party sich fortbewegt, mit vorfühlenden Scouts, bekommt man ein gutes Gefühl für die Rollenspiel-Elemente.

Die Action beginnt damit, dass einer der Scouts zurückkommt und sagt, hinter dem nächsten Hügel befinde sich ein Menschen-Biwak. Mit der Erwartung von Ärger gehen wir dorthin. Schon bald hören wir die entfernten Stimmen der Menschen unten im Tal. Eine der glatthäutigen Kreaturen

Alte und neue Gesichter

Einige Einheiten sind bekannt, andere ganz neu. Wir zeigen Ihnen vorab ein paar Kombattanten.



Menschen-Held
Auch Menschen haben Helden. Sie steigen in Charakterklassen und können je nach Fähigkeit bis zu 12 Einheiten führen.



Zwerg
Zusammen mit den Gnomen haben die Zwerge neue, noch stärkere Schusswaffen und Sprengstoffe entwickelt.



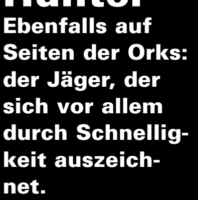
Grunt
Nach wie vor stellen Grunts den Großteil der orkischen Infanterie.





Wyvernen
Flugeinheiten der Orks.

Paladin
Trotz des allgemeinen Sittenverfalls unter den Menschen halten Paladine alte Tugenden aufrecht.





Hunter
Ebenfalls auf Seiten der Orks: der Jäger, der sich vor allem durch Schnelligkeit auszeichnet.

Ork-Held
Held der Orks.



Infernal
Gigantische Einheit der Dämonen. Überragt alle anderen Gegner und lässt vor dem Angriff einen ohrenbetäubenden Schrei los.



Minotaurus
Schreckliche, riesige Krieger der Orks; machen für jeden getöteten Feind eine Litze an ihren Mantel.



Ork-Wolfsreiter
Untergruppe der orkischen Schamanen, die sich mit der Kontrolle der Tiere beschäftigen.

berichtet mit rauer Stimme davon, wie er einen Ork im Kampf verstümmelt hat, seine Zuhörer lachen. Unsere Horde von Orks stürmt über den Hügel, und als das Camp der Menschen in Sicht kommt, wird die Musik martialisch. Wir attackieren das Lager, und die Menschen – hauptsächlich Ritter – raffen sich auf, um uns abzuwehren.

Die Schlacht tobt um unseren Hauptcharakter herum. Der Held positioniert sich im Rücken der Party, wodurch wir den größten Teil des Kampfes gut überblicken können. Während sich die Grunts mit den Rittern herumschlagen, erteilen wir mit einem simplen Maus-Interface Befehle. Als der Minotaurus stirbt, benutzen wir einen Wiedererweckungs-Zauberspruch.

Wir gehen siegreich aus der Schlacht hervor und wandern dann zum nahegelegenen Tempel. Dort treffen wir einen orkischen Schamanen, der gefangen gehalten wurde. Wir befreien ihn und zum Dank sagt er uns, wo wir nun hin müssen.

Denken Sie daran, dass während all dieser Geschehnisse immer die gleiche Ansicht benutzt wurde. Alle vorgegebenen Ereignisse ergaben sich während des Spiels, direkt zusammen mit der Echtzeitschlacht gegen die Menschen.

Und das ist alles, was hinter Blizzards Konzept des RPS steckt: Das Beste aus Rollenspielen und Echtzeit-Strategie in einer nahtlosen Story zu kombinieren. Obwohl action-orientiert, ist das Kämpfen ein integrierter Teil einer Rollenspiel-ähnlichen Erfahrung. »Unser Ziel war es einfach«, so O'Brien, »einen Einzelspieler-Titel in der Qualität von Zelda mit einem komplett ausgewachsenen Mehrspieler-RTS zu kombinieren.«

Die Spiel-Engine

Hinter dieser umfangreichen Spielwelt steckt Blizzards eigene Grafik-Engine, die eine der besten auf dem Markt ist. Der Detailgrad des Terrains und der Welt ist nicht allzu weit von dem Adjektiv »erstaunlich« entfernt. Azeroths Topografie spielt nun eine gewichtige Rolle, denn Hügel, Täler, dichte Wälder und unzugängliches Bergterrain bestimmen den Ausgang jeder Schlacht. Bäume, Steine und freie Straßen beeinflussen in nicht geringem Maße die Action. Das Spiel wird »zu hundert Prozent dynamisch beleuchtet«, hebt O'Brien hervor, denn Fackeln und Magie erzeugen unterschiedliche und sich bewegende Lichteffekte. Und der Detailgrad der Einheiten ist geradezu unheimlich. »Wir hauen mehr Polygone raus als das id-Team bei seinem letzten Software-Streich.«, erklärt O'Brien stolz. »Doch unsere Programmierer entwickeln auf einfachen Pentium-Rechnern, um die Systemanforderungen möglichst niedrig zu halten«

Blizzards Variante der Skalierbarkeit sorgt dafür, dass Objekte, die sich näher am Spieler befinden, mit mehr Polygonen gerendert werden als weiter entfernte. Das garantiert eine hohe Frame-Rate. Einen großen Teil dazu steuert die niedrige Einheiten-Anzahl bei. O'Brien: »Wir wollen nie mehr als 20 Einheiten gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen.« Erklärtes Ziel ist es, dass Warcraft 3 im Software-Modus →

noch auf einem Pentium/200 läuft. Und das, obwohl die Grafik-Engine in enger Zusammenarbeit mit Grafikkarten-Herstellern entwickelt wird, um sogar Karten der vierten Generation zu unterstützen – Beschleuniger, die erst in einem knappen Jahr im Geschäft stehen. (Das fertige Spiel soll sowohl unter Glide als auch Direct3D laufen.) »Wir machen dieses Spiel für den Massenmarkt, genau wie Warcraft 2.«, betont O'Brien. »Man erreicht die Leute nur mit einem Produkt, das auch auf kleineren Rechnern funktioniert.«

Das attraktivste Feature der neuen Grafik-Engine dürfte aber wohl die Offenheit ihrer Struktur sein, die einen hohen Anpassungsgrad erlaubt. O'Brien ist für ein »Java-ähnliches« (er versucht krampfhaft, das Wort »Java« nicht zu verwenden, aber glauben Sie uns, es ist hauptsächlich Java) Script-System verantwortlich, das in hohem Maße vom End-Anwender benutzt werden kann. Mit diesem Tool können Spieler ihre eigenen Missionen entwerfen, inklusive Scripts für Einheiten, Zaubersprüche, Auslöser für Ereignisse und mehr. Die Entwickler ermöglichen es dem Spieler, eigene Objekte wie Bäume und Felsen zu importieren.


Hier befreien Sie einen Schamanen, der im Tempel im Hintergrund gefangen gehalten wird.

Die eigentlichen Karten können ebenfalls verändert werden. Der Editor von Warcraft 3 soll so einfach sein, dass wirklich jeder in der Lage ist, ihn zu benutzen. Sie können jede einzelne Erhebung verändern, Täler entwerfen und nicht nur lokale Höhenzüge, sondern auch die der kompletten Karte verändern.

All das soll schön in einem Kampagnen-Editor verpackt sein, der es den Benutzern erlaubt, ihre Missionen zu einem kompletten Feldzug zu kombinieren. Blizzard erwartet, dass schon kurz nach der Veröffentlichung von Warcraft 3 komplette Kampagnen im battle.net gepostet werden. »Ich kann sie kaum noch erwarten.«, gesteht O'Brien. »Wir sind immer wieder von dem erstaunt, was die Fans alles machen können.«

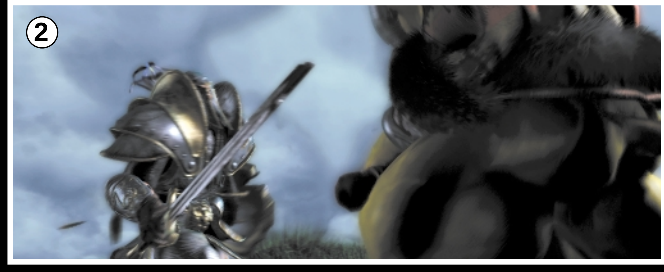
Eine kühne – und nervenzerreißende – neue Richtung

Fans, die Ende des Jahres ihre Warcraft-3-Schachtel öffnen, werden mit dem Ergebnis des Risikos belohnt, das die Entwickler eingehen. Blizzard Entertainment war schon immer vorn dabei, wenn es um das Mischen von Genres ging. Und diese Bereitschaft macht auch vor etablierten Serien nicht halt. **(PC Gamer/mash)**

Wer ist die Burning Legion?



Ein Mensch und ein Ork treffen sich. Wie werden sie aufeinander reagieren?



Na gut, mit etwas anderem hat wohl keiner gerechnet: Sie zücken die Waffen.



Doch was ist das? Irgendetwas ...



... fliegt über den Himmel. Ein Meteor? Eine Sinnestäuschung? Ein Schwarm Vögel?



Mitnichten! Neugierig untersuchen Mensch und Ork die Einschlagsstelle des merkwürdigen Gebildes ...



... aus dem ein fürchterlichster Gegner hervorkriecht: ein Dämon, Mitglied der Burning Legion!

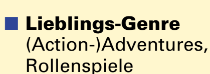
PC PLAYER SPIELETESTS

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen außerdem, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

ENDE GUT, ALLES GUT


UDO HOFFMANN

Monatelang haben Sie sich mit einem besonders umfangreichen Titel beschäftigt. Doch nun ist der Sieg in greifbare Nähe gerückt, die letzte Gegnereinheit vernichtet. Zeit für eine triumphale Abspann-Belohnung. Sollte man meinen. Doch was geschieht? Eine schales Videofilmchen wagt sich auf den Monitor, ein karger Begleittext informiert hämisch: »Ihre siegreichen Truppen laufen durch die Straßen von Berlin.« So geschehen bei »Panzer General 4«.
Dafür die monatelangen Entbehrungen? Sie sind enttäuscht, frustriert, in Bombenstimmung. Natürlich ist der Abspann nicht das wichtigste, aber etwas mehr Mühe darf man sich bei SSI, bei EA Sports (Sie haben den Pokal gewonnen. Hurra. Neues Spiel? [JA, NEIN]), bei Anderswo in Zukunft ruhig geben. Als Vorbild sei etwa »Final Fantasy 8« genannt - mit sichtbarer Freude am Erzählen und den unvergleichlich guten Zeichentrick-Sequenzen belegt der Abspann hier fast die gesamte letzte CD. Und man kann den Freunden stolz erklären: »Gut, Leute. Wohl war ich in den letzten Wochen oft geistesabwesend, zerstreut und abgespannt. Aber seht her: Die Mühe hat sich gelohnt.« Eine Belohnung für den strahlenden Sieger gibt es schließlich überall – in Computerspielen darf sie erst recht nicht fehlen.





Die Qualität der End- wie auch der Zwischensequenzen von Final Fantasy 8 ist wegweisend.

SPIEL DES MONATS



126 The Sims
Eine Simulation, die so real ist, wie das richtige Leben.

Das PC-Player-Testteam

ROLAND AUSTINAT (ra)

- **Lieblings-Genre**
  (Action-)Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Player**
  Fatboy Slim: You've come a long way, Baby
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Planescape: Torment
  Drakan
  Ultima 9: Ascension
- **Auf meinem Nachttisch**
  Dietrich Bonhoeffer: Widerstand und Ergebung
- **Ich freue mich auf**
  Galleon, Thief 2,
  Den nächsten Urlaub



MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genre**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Player**
  Pere Ubu: Apocalypse Now
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Planescape: Torment
  Ultima 9: Ascension
  Panzer General 4
- **Auf meinem Nachttisch**
  Rehbein:
  Die Dämmerschmiede
- **Ich freue mich auf**
  Warcraft 3
  Black & White
  Ultima 9-Patch



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genre**
  Rennspiele, Diverses
- **In meinem CD-Player**
  Jim Buckley:
  Greetings from L.A.
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Asheron's Call
  Planescape: Torment
  Driver
- **Auf meinem Nachttisch**
  Lebensversicherungs-Werbebroschüren.
- **Ich freue mich auf**
  Baldur's Gate 2 (!)
  Colin McRae Rally 2
  Grand Prix 3

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Einstieg	70
Steuerung	80
Sound	30
Komplexität	70
Multi-Player	50
SPIELSPASS	78

GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

STEUERUNG
Idealerweise ist sie so lecker-leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

MULTI-PLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS
Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.



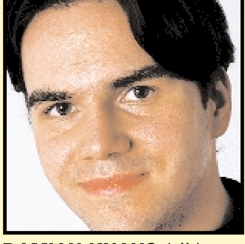
DAS PC PLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar noch ein dritter Redakteur das Spiel an. In diesem Fall prangen oftmals gleich mehrere Meinungskästen in einem Artikel. Die können (und sollen) sich durchaus widersprechen, denn bekanntlich sind die Geschmäcker ja verschieden – und dies gilt nicht nur für die einzelnen Leser, sondern im gleichen Maße auch für die PC-Player-Redakteure.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genre**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, Rollenspiele
- **In meinem CD-Player**
  The Corrs: Unplugged
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Ultima 9: Ascension
  Rayman 2
  Gabriel Knight 3
- **Auf meinem Nachttisch**
  Kalkofes Mattscheibe
- **Ich freue mich auf**
  Vampire: The Masquerade
  Simon 3D
  Black & White
  ein fehlerfreies Ultima 9



JOCHEN RIST (jr)

- **Lieblings-Genre**
  Ego-Shooter, Action-Adventures
- **DVD des Monats**
  Top Gun
- **Auf der Privat-Festplatte**
  SWAT 3
  Napster
  Unreal Tournament
- **Auf meinem Nachttisch**
  Unsortierte Magic-Karten
- **Ich freue mich auf**
  Thief 2
  Daikatana
  Tribes 2
  Team Fortress 2



MARTIN SCHNELLE (mash)

- **Lieblings-Genre**
  Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem CD-Player**
  Tarzan (Soundtrack)
- **Auf der Privat-Festplatte**
  System Shock 2
  Unreal Tournament
  Pirate's Moon
- **Auf meinem Nachttisch**
  Thomas Harris: Hannibal
- **Ich freue mich auf**
  C&C: Renegade
  Duke Nukem Forever
  schöne Gameboy-Color-Spiele



STEFAN SEIDEL (st)

- **Lieblings-Genre**
  Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Player**
  Genesis: Turn it on again
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Tomb Raider 4
  Killer Loop
  Hype: The Time Quest
- **Auf meinem Nachttisch**
  Ratgeber: Was Sie bis zum Jahr 3000 noch erledigen sollten!
- **Ich freue mich auf**
  Diablo 2
  (immer noch!)



THOMAS WERNER (tw)

- **Lieblings-Genre**
  Strategie, 3D-Action
- **In meinem CD-Player**
  The Doors (Best of)
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Unreal Tornament
  Tomb Raider 4
  SWAT 3
  Planescape: Torment
- **Auf meinem Nachttisch**
  Der Spiegel
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Halo, Thief 2
  Deus Ex
  Duke Nukem Forever

Rollenspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

GOLD PLAYER PC PLAYER

Final Fantasy 8

■ **Hersteller:** Squaresoft/Eidos Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Januar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte, 3D-Karte

Edel sei der Held, schweigsam und jung. Aber auch älteren Kalibern (alle über 20) können wir nur empfehlen, sich Grünschnabel Squall einmal genauer anzuschauen.



Neue Helden braucht das Land: In Galbadia Garden (das Gebäude im Hintergrund) erhält Squalls Truppe letzte Einsatzbefehle. (alle Bilder Direct3D)

Der Michael Jackson unter den Rollenspiel-Helden: Squall Leonhart.

FAKTEN

- Grafisch wechselnde Qualität
- Komplett neue Helden (6 als Kerngruppe, 3 weitere in Träumen spielbar)
- Etliche grandiose Zwischensequenzen
- Nach wie vor nur durchschnittlicher Sound
- Komplexes Magie-System mit 20 Guardian Forces
- Circa 120 Gegner-Typen
- Kartenspiel inklusive (Triple Triad)

Wenn Sie mit dem Namen »Final Fantasy« nichts verbinden, ist das zwar schade, aber verständlich. Handelt es sich doch um eine Rollenspiel-Serie, die bislang überwiegend in Japan und dazu noch auf der PlayStation ihre größten Erfolge feierte.

»Das muss anders werden. Globalisierung! Rendite! Weltherrschaft!« hat man aber schon vor einiger Zeit in der Chefetage von Entwickler Squaresoft beschlossen. Und nach der vor einhalb Jahren erschienenen Umsetzung von Teil 7 (Test in PC Player 8/98) auf den PC sieht der neuste Part auch grafisch wesentlich »westlicher« aus als frühere Werke. Den Fans zur Entwarnung: Das einzigartige Spielprinzip hat unter diesem Reifeprozess nur wenig gelitten.

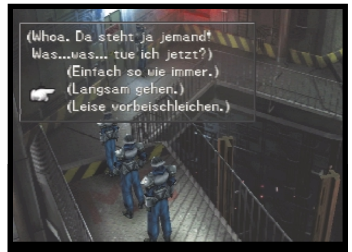
Die kindlichen Helden

Wobei sich das Wort Reife nicht auf die Protagonisten bezieht. Wenn es um Weltrettung und ähnlichen Kinderkram geht, vertraut der Japaner auf die junge Generation, in diesem Falle einem buntgemischten Haufen Absolventen einer Militärakademie.

Mittelpunkt des achten Teils ist der 17-jährige Squall Leonhart, der zu Spielbeginn dabei ist, seine Ausbildung zum Elitesoldaten abzuschließen. Und im Rahmen seines Examens bringt man Ihnen – was natürlich clever ist – auch gleich die Grundzüge des Spiels bei. Zur Steuerung gibt es nicht viel zu sagen: Junior wird mit den Cursortasten bewegt, maximal neun andere Tasten dienen diversen Aktionen wie mit Leuten sprechen, Inventar öffnen oder Karten spielen. Squall rennen zu lassen, liegt nicht in Ihrer Macht, je nach Spielsituation ent-



Bei ausgedehnten Katakomben-Touren sollten Sie einen guten Orientierungssinn besitzen.



Multiple-Choice-Entscheidungen lockern den Söldneralltag auf.

scheidet er selbst, wie schnell er sich fortbewegt. Außerdem führen Sie immer nur einen Charakter direkt. Schließen sich Ihnen diverse Kumpane an, folgen diese automatisch Ihrer Hauptfigur. Dieses »den Spieler ans Händchen nehmen« ist für Squaresoft typisch und mancher mag sich dadurch ein wenig bevormundet fühlen. Tatsächlich aber wird so der Blick frei auf die wesentlichen Elemente des Spiels. Und von denen gibt es viele.

Balamb Garden

Squall ist in Balamb Garden Zuhause, einem von drei »Gardens«, die dafür berühmt sind, »Seeds« auszubilden, die besten Soldaten der Welt. Wenn Sie mit Squall diesen Garden durchstreifen, wirkt der eher wie ein große Universität. Alle tragen eine Art Schuluniform, die Frauen, die sich gelegentlich wie alberne Teenager betragen, sogar Miniröckchen. Aber dieser Eindruck täuscht – schon die erste Prüfung in der dem Garden angeschlossenen Feuergrotte lässt nicht mit sich spaßen. In der Grotte tummeln sich etliche schreckliche Monster, bei deren Anblick man eigentlich erwarten sollte, dass die Fräuleins alle aus ihren blankgeputzten Schühchen kippen. Stattdessen kramen sie ihre Nunchakus unterm Pullover hervor und zeigen den Monstern, wer hier schrecklich und gefährlich ist. Aber die Typen halten auch gut mit.

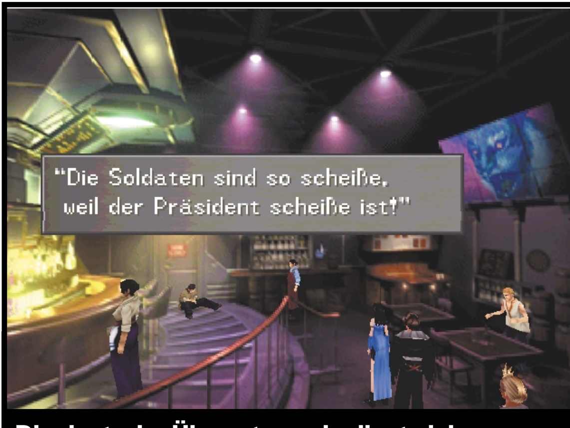
Kämpfe

Der Kampf verläuft – wie schon beim Vorgänger – in einem nahezu rundenbasierten Modus, bei dem maximal drei Spielfiguren gegen bis zu vier Feinde antreten. Ein Zeitbalken unten im Bildschirm füllt sich allmählich, ist er voll, haben Sie mit Ihrer Spielfigur eine Aktion frei. Zum Glück stehen Ihnen mit »Shiva« und »Quetzacotl« von Anfang an zwei so genannte Guardian Forces (siehe Extrakasten auf Seite 96) zur Seite, welche die Prüfung wesentlich vereinfachen. Shiva ist die Göttin des Eises und hilft Ihnen, bei einer Beschwörung mit Kälte zaubern. Quetzacotl sieht aus wie ein großer Vogel, der Energieblitze verschleudert, was vor allem Robotern schadet. Bestehen Sie das erste Examen,

»Die Besten der Besten.«



Wurde letzte Woche ins Guinness-Buch der Rekorde eingetragen: Edea, die böse Hexe. Kategorie: längste künstliche Haarpracht der Welt.



Die deutsche Übersetzung bedient sich gern der Sprache des kleinen Mannes.

schließt sich Ihnen noch »Ifrit« an, ein Feuerdämon.

Sie sollten sich aber nicht nur auf die Beschwörung verlassen. Auch diese mächtigen Wesen haben nur begrenzte Lebensenergie und während der Beschwörungsphase, die lange dauern kann, absorbieren sie jeden den Spielcharakteren zugedachten Schaden. Selbst Guardian Forces können dann k.o. gehen. Noch wichtiger ist es deshalb, dem Gegner Zauberenergie zu entziehen. Das verläuft nach einem klaren System: Gegnerischen Soldaten etwa können Sie Lebenszauber absaugen und später zur Heilung Ihrer eigenen Figuren einsetzen, Feuermonster enthalten Feuerballsprüche, etcetera. Diese Zauber lassen sich viel schneller aktivieren als die Guardian Forces und bei richtiger Anwendung ist die Wirkung auch sehr effektiv – Eiszauber etwa heizen Feuermonstern tierisch ein. Die Zahl der zur Verfügung stehenden Zauber ist sehr groß, erhöht sich fast mit jeder neuen Monstersorte und →



Squall Leonhart
Alter: 17
Größe: 1, 77m
Ihr Alter Ego.
Squall redet nicht viel, denkt aber um so mehr. Im Verlaufe des Abenteuers werden Sie sich mehr und mehr mit dem Grünschnabel identifizieren.

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Final Fantasy 7 war Schuld daran, dass ich viel zu oft erst gegen drei, vier Uhr ins Bett gewankt bin. Auch Nummer acht bietet mächtig viel Story und Atmosphäre, erstmals »echt« aussehende Helden und eine Liebesgeschichte um den tapferen Squall und sein Rebellen-Herzchen Rinoa, die spontane Beschützergefühle weckt. Nicht ungeschickt gemacht. Der richtige Umgang mit den Schutzmächten ist nicht trivial – wozu fitzelige, teils undeutliche Menü-Icons ihr Scherflein beitragen. Auch fehlt mir ein Stückchen der Staun-Faktor des Vorgängers. Trotzdem gibt es von mir eine sichere Empfehlung an alle Fans von FF7 und Rollenspieler mit Mut zu etwas ganz anderem.

PRO & CONTRA

- ⊕ Edle Videosequenzen
- ⊕ Triple-Triad-Kartenspiel
- ⊕ Zahlreiche Tutorials
- ⊖ Icon-Schwemme
- ⊖ Teilweise grausige Grafik

Final Fantasy 8

→ macht den Kampf im Spielverlauf recht anspruchsvoll. Es schadet also nicht, dann auch strategisches Geschick zu besitzen.

GOLD PLAYER
PC PLAYER

Der erste Auftrag

Haben Sie auch das zweite und sehr gefährliche Examen bestanden, gibt es zur Feier der Prüfung einen Abschlussball, inklusive brillanter Videosequenz. (In Auszügen können Sie den Ball im Testplayer auf unserer Begleit-CD A bewundern.) Während der Feier lernt Squall die wunderschöne Rinoa kennen. Und was sagt uns unsere Erfahrung? Schöne Frauen bedeuten jede Menge Ärger. Rinoa ist die Anführerin einer Widerstandsbewegung, die es sich zum Ziel gesetzt hat, Präsident Deling, den Diktator des Nachbarstaates Galbadia, auszuschalten. Da Deling auch den Führern des Gardens äußerst unsympathisch ist, bekommen Sie sofort Ihren ersten Auftrag: Rinoas Widerstandsgruppe aufsuchen und ihren Befehlen gehorchen. Ein paar Seeds-Freunde dürfen Sie immerhin noch zur Unterstützung mitnehmen.



Immer wieder überrascht Final Fantasy mit ausgefallenen Szenenwechseln. Während unsere Spielfiguren eine Fernsehübertragung verfolgen, zoomt die Kamera auf die Leinwand und zeigt die Rede des Präsidenten. Urplötzlich aber wird die Kamera umgestoßen und Seifer stürmt auf die Bühne.

Gespräche

Unterhaltungen und Gespräche, die Sie im folgenden reichlich führen, laufen für PC-Verhältnisse sehr spartanisch ab. Bei jeder Unterredung poppt ein kleiner Bildschirm auf, der nur wenige, sehr große Textzeilen enthält. Eine Sprachausgabe fehlt völlig, außerdem sind die Plaudereien nicht sehr umfangreich oder gar gehaltvoll, in Einzelfällen ist sogar überhaupt nicht zu verstehen, über was man sich da unterhalten hat. Ein Beispiel: Squall hat gerade eine bedeutende Tat vollbracht, ein dabeistehender Mit-Seed ist schier aus dem Häuschen. Es kommt zu folgendem Dialog. Aufgeregter Seed: »Dich berührt das wohl überhaupt nicht?« (Squall ist für seine zurückhaltende Art bekannt.) Squall: »Hatte ich vergessen.« Aufgeregter Seed: »Wow, wie unglaublich blöd.« Da hat er recht. Ob Japaner einfach nur anders denken als wir, oder ob bei der Übersetzung geschlampt wurde, wagen wir an dieser Stelle nicht zu beurteilen. Doch zum Glück behindert dieser Jugendkultur-Stil (»Nicht alles, was wir sagen, macht auch Sinn.«) das Spiel nicht wesentlich. Der völlige Verzicht auf Sprachausgabe kostet aber einiges an Atmosphäre.

»Knappe Dialoge, dafür komplexe Kämpfe.«

Die alte Hexe

Wenn es Ihnen gelingt, Rinoa zu Diensten zu sein und den Präsidenten zu beseitigen, geht der Spaß erst richtig los. An dieser Stelle nur so viel: Hauptfeind des achten Teils ist die Hexe Edea, welche den aggressiven Deling nur als Strohpuppe missbrauchte.



Der Attentatsversuch auf den Präsidenten endet bemerkenswert. Nach seinem Ableben schmilzt der Tyrann einfach weg. Oder?

Edea träumt von der Weltherrschaft und will deshalb alle Gardens als Zentren des Widerstands vernichten. Was Squall natürlich nicht zulassen kann ...

Das Spiel und seine Möglichkeiten weiten sich immer mehr aus. In regelmäßigen Abständen etwa fällt Squall in eine Art Koma und erlebt die Abenteuer des galbadianischen Soldaten Laguna nach. Diese Träume

TRIPLE TRIAD



Eine (relativ simple) Abart des Kartenspiels »Magic the Gathering« befindet sich auch in FF8. Es gibt je nach Landstrich verschiedene Spielregeln, der Sieger erhält eine Karte des Besiegten. Alle Karten sind Lebewesen nachgebildet, Sie können Ihren Guardian Forces sogar beibringen, nach Vorbild eines Gegners neue Karten herzustellen. Sie sind nicht verpflichtet, Triple Triad zu versuchen, Sie können es sogar völlig ignorieren. Aber die Jagd nach neuen Karten kann schon für sich allein ein Vergnügen sein. Spielpartner sind fast überall zu finden.



Eine Besprechung in der Wüste wird unschön unterbrochen: Eine Raketenbasis feuert auf den geliebten Balamb Garden.

spielen sich wie ein kleines Winz-Adventure, in dem Sie mit Laguna überschaubare Aufgaben erfüllen müssen. Etwa: Laguna auf einer seiner Reisen vor einem Haufen Feinde retten. Bestehen Sie den Traum, erwacht Squall, grübelt ein wenig über die gewonnenen Erkenntnisse und geht wieder seinen eigenen Geschäften nach. Wie merkwürdig diese Verbindung ist, zeigt auch die Tatsache, dass Laguna während des Traumes sogar die Guardian Forces von Squall nutzen und weiterentwickeln kann. Welche tieferer Sinn und welche Seelenverwandtschaft noch dahinter steht, dürfen wir an dieser Stelle natürlich nicht verraten.

Viele kleine Details

Ein weiterer wichtiger Punkt sind die Spezialattacken der Charaktere. Anders als früher setzen alle Spielfiguren nicht mehr in regelmäßigen Abständen ihre Limit-Techniken ein, sondern nur noch dann, wenn sie schwer verwundet sind oder die Gruppe sich in einer besonders prekären Lage befindet. Diese mächtigen Spezialangriffe müssen Sie sich aber erst einmal verdienen. Xell, der Faustkämpfer, liest dafür Kampfsportmagazine, die an verschiedenen Orten zu finden sind. Squall verbessert sein »Revolverschwert« durch den Kauf von speziellen Geräten und die Ausbilderin Quistis erlernt wirksame Kampfmagie, wenn sie besiegten Gegnern Ausrüstung abnimmt. Der Versuch, immer neue Techniken zu erlernen, ist eine von vielen kleinen Motivationsquellen, an denen Final Fantasy 8 reich ist.

Daneben gibt es noch viele weitere Geheimnisse. Angemessenes Soldaten-Verhalten von Squall erhöht seinen Seed-Rang und verändert den Spielablauf etwas. Dann wäre da das Kartenspiel »Triple Triad«, geheime »Draw«-Punkte, an denen Sie



Gigantisch: das berüchtigte Bezirksgefängnis D.



Ein weiterer Trumpf, mit dem das Spiel wuchern kann, ist die Verbindung von Spielgrafik und Zeichentrick. Im Hintergrund der Film, im Vordergrund der Scharfschütze Irvine und Squall.

besonders starke Magie finden können oder die geradezu unzähligen Kopplungsmöglichkeiten der Charaktere mit den sich vermehrenden Guardian Forces. Es würde zu weit führen, all diese netten Gimmicks aufzuzählen. Insgesamt gilt aber festzuhalten, dass die Zahl dieser Mini-Spielchen (Motorradrennen, kleine Strategiespielchen in Teil 7) im Vergleich zum Vorgänger etwas abgenommen hat.

Gruppendynamik

Ihre Abenteuergruppe weitet sich im Laufe des Spiels auf bis zu sechs Personen aus (siehe Randstreifen Seite 91, 94, 96), an Kämpfen können aber immer nur maximal drei Personen teilnehmen. Wie löst das Spiel dieses Dilemma? Indem sich Ihre Abenteuergruppe praktisch immer in zwei oder sogar mehrere Untergrüppchen aufteilt. Wie in einem Roman führen Sie dann in verschiedenen kleinen Kapiteln mal die eine, und mal die andere Gruppe, wobei Sie als Anführer großen Einfluß auf die Gruppenzusammenstellung besitzen. Wenn Sie also lieber die hübsche Rinoa und Ihren alten Kumpel Xell statt der nervigen Selphie und dem Schönling Irvine um sich haben wollen, liegt das ganz bei Ihnen. Manchmal aber, wenn es auf die speziellen Begabungen ankommt, greift der Computer ein und stellt die Teams zusammen. Nur Irvine als Scharfschütze kann einen Attentatsversuch unternehmen. Und nur Selphie kennt sich in der unterirdischen Militäranlage aus, die unbedingt zerstört werden muß. →



Rinoa Heartilly
Alter: 17
Größe: 1,63m
Da auch Squall nicht der Größte ist, passen die beiden gut zusammen. Außerdem bringt Rinoa ihm das Tanzen bei, eine Tat, die förmlich nach Lovestory riecht.



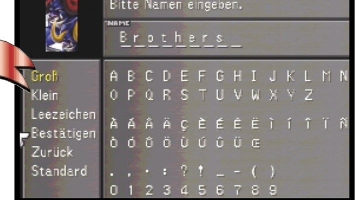
Quistis Trepe
Alter: 18
Größe: 1,72m
Mit 18 ist man in der Final-Fantasy-Welt schon fast eine Omi. Von daher logisch, dass die etwas spröde Quistis als Ausbilderin im Balamb Garden arbeitet.



In mehreren Traumsequenzen begegnen Sie Laguna und seinen Soldatenkumpels, die immer durstig sind.

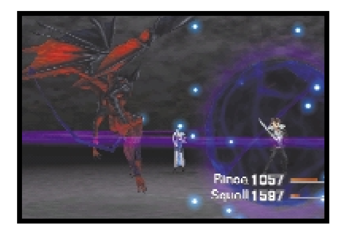
Final Fantasy 8

DIE GUARDIAN FORCES



Ohne eine mentale Verbindung zu den Guardian Forces sind Ihre Spielfiguren völlig hilflos. Erst mit diesen mächtigen Schutzgeistern können Ihre Charaktere zaubern, Beschwörungen vornehmen (der GF hilft kurz im Kampf) oder Gegenstände (etwa Heiltränke) einsetzen. Wichtig ist der Freundschaftswert: Kann ein GF den Betreffenden nicht leiden, dauert es lange, bis er erscheint.

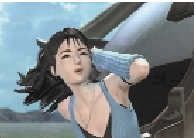
Es ist weiterhin von Bedeutung, die GF richtig auszubilden. Jeder dieser Halbgötter kann eine ganze Reihe von besonderen Fähigkeiten erwerben (Spielfigur heilen, schützt vor speziellen Angriffen, ...) Sie sollten vor allem darauf achten, dass sich diese Fähigkeiten gegenseitig ergänzen, fünfmal Schutz vor dem gleichen Element nützt Ihnen nicht mehr als einer.

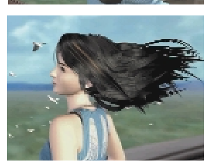


Ein GF schließt sich Ihnen nicht einfach so an. Vorher müssen Sie in einem Kampf Ihre Eignung unter Beweis stellen. Ein Beispiel ist Diablos, ein Wesen aus einer anderen Dimension, das in einer Wunderlampe schläft. Es ist nicht einfach, es zu besiegen, aber wenn es gelingt, besitzen Sie einen extrem mächtigen Verbündeten. Vorher unbedingt abspeichern.

Rinoa Heartilly
ist die niedlichste kleine Heldin, die man sich nur vorstellen kann.











→ Typische Fantasien

Während Sie die ausufernde Hintergrundgeschichte von Höhepunkt zu Höhepunkt jagt und dabei nur selten einen Durchhänger besitzt, setzt im Hinblick auf die Charaktere und ihre erwähnten Kurzdialoge ein überraschend wohlwollender Gewöhnungsprozeß ein.

Anfangs zum Beispiel nervt einen der leicht erregbare Xell, der jede kritische Bemerkung an seiner Person sogleich zum Anlass nimmt, den Betreffenden zum Faustkampf herauszufordern. Da die Abenteuer aber so lange dauern, akzeptiert man diese Macke irgendwann als Charakterzug, der viel Persönlichkeit ins Spiel hineinbringt. Ist Xell dann später so geknickt, dass er sich nicht einmal mehr zu seiner typischen Kampfpose aufraffen kann, weiß man sofort, wie verzweifelt der Gute sein muß.

Überhaupt wird im Spielverlauf immer mehr an Hintergrundinformationen über die verschiedenen Spielfiguren entschleiert und die anfangs recht eindimensionalen Abziehbilder gewinnen mehr und mehr an Format. Die völlig ungewöhnlichen Figuren und Lebensgeschichten des siebten Teils (das alte Volk, Red XIII) fehlen allerdings.

Eine weitere Eigenheit: Nur an sporadisch auftauchenden Speicherpunkten läßt es sich problemlos sichern; diese an für sich unkomfortable Funktion wird später sogar gelungen ins Spiel einbezogen: Ein Guardian Force (die Sirene) kann nämlich die Fähigkeit entwickeln, neue, geheime Speicherpunkte zu entdecken.



Ein weiteres Beispiel für den Wechsel von Spiel- hin zu Zeichentrickgrafik (Beachten Sie die kleine Ungenauigkeit).



Auch Feinde geizen nicht mit grafisch schönen Zaubersprüchen.



Eine Leihgabe aus Jurassic Park zählt auch zu Ihren Gegner.

Abschluss-Kritik

Final Fantasy 8 besitzt einige Schwächen. So ist die Beschwörung der Guardian Forces grafisch sicher sehr beeindruckend. Hat man aber zum hundertsten Male Shiva »heraneisen« sehen, wird's verdammt langweilig – vor allem, da man das Spektakel nicht abbrechen kann. Immerhin kann man sich während der Erscheinungs-Zeremonie einen Tee kochen, ohne das Spiel unterbrechen zu müssen. 1. Beschwörung: Wasser aufsetzen; 2. Beschwörung: Teebeutel, Kandis und Orangenlikör bereitstellen; 3. Beschwörung: Wasser auf Tee, ziehen lassen. Na ja, hat auch sein Gutes.

Auch hätte man die Anzahl der Zufallskämpfe ruhig etwas eindampfen können, bisweilen sind kaum ein paar Schritte möglich, ohne dass schon wieder ein Gegner aus dem Nichts erscheint und Squall ans Leder will. Der kindlich-naive Ton, der sich gelegentlich in die Gespräche einschleicht, gilt bei uns ebenfalls nicht als Pluspunkt. Und die furchtbare Kartengrafik und andere Elemente hätte man unbedingt überarbeiten müssen.

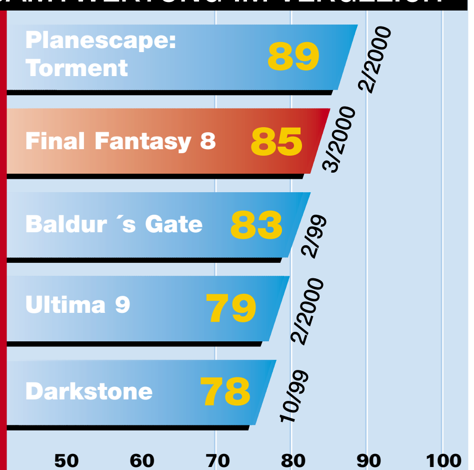
Andererseits wirkt diese Grafik nur deshalb so schlimm, weil die Zwischensequenzen so hervorragend sind und schon fast ganz allein zum Weiterspielen locken. Und des weiteren ist FF8, was die Ideen und die sprunghafte Geschichte angeht, auf dem PC immer noch konkurrenzlos. Nie werden Sie wissen, was Sie als nächstes erwartet, welchen Haken die Geschichte diesmal schlägt. Als Gegenbeispiel sei »Ultima 9« genannt, wo jeder Möchtegern-Avatar auf Anhieb weiß, welcher Plot ihn erwartet (reinige die Säulen, töte den Guardian, das war's).



In späteren Träumen hat sich Laguna ins Privatleben zurückgezogen.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Es gibt im Moment kein anderes Rollenspiel mit ähnlich tiefgründiger und faszinierender Hintergrundgeschichte wie Planescape: Torment. An Abwechslungsreichtum übertrifft FF8 so schnell kein anderes Spiel. Baldur's Gate ist mittlerweile schon fast ein Klassiker, vor gut einem Jahr leitete das Mittelalter-Spektakel die Wiedergeburt des Rollenspiels ein. Ultima 9 strotzt in der englischen Version nur so vor Bugs, auf die überarbeitete deutsche Fassung sind wir sehr gespannt. Darkstone ist ein Diablo-Klone mit farbenfroher 3D-Grafik und von allen Spielen dieses Kastens das unkomplizierteste.



Kein anderes Team der etablierten PC-Spielebranche wagt es außerdem, Elemente ins Spiel einzuführen, die im Grunde primitiv sind, das Geschehen aber ungeheuer aufmuntern. Beispiel: Selphie und ihre Truppe haben es geschafft, in die geheime Rakentenbasis einzudringen. An allen Ecken und Enden lauern Soldaten, und nur unter größten Schwierigkeiten gelingt es, das Abschußpult zu erreichen, das vernichtet werden muß. Denkbar unerwartet kommt nun die Zerstörungsmethode: Drücken Sie so schnell wie möglich auf die Taste A, damit Selphie auch mit dem nötigen Elan auf dem Pult herumhampelt und der Schaden wirklich ausreicht. Gelingt Ihnen dies aber nicht gleich beim ersten Mal (Sie sind kein guter Taste-A-Drücker), ist das aber auch nicht schlimm. Dann kommen Selphie nach und nach ihre Teammitglieder zu Hilfe, bis zum guten Schluß selbst der unbegabteste Tastatur-Klicker die Anlage vernichtet hat.

»Der Mut zur Einfachheit.«

An dieser Stelle aber eine Warnung an Square: Selbst an die unkonventionellen Ideen der Final-Fantasy-Serie kann man sich gewöhnen. Wird auch Teil 9 so deutlich unlustig und mit Sparbudget von der PlayStation auf den PC konvertiert, gibt's was auf die Backen. **(uh)**

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Final Fantasy 8 ist kein Durchbruch in neue Spielspaß-Dimensionen, wie man nach einem ersten Blick auf die konkurrenzlos guten Zwischensequenzen und die modernere Aufmachung gerne glauben möchte. Dafür besitzt es einfach zu viele kleine Durchhänger: Schäbige Grafik hier, etwas langatmiges Herumgelaufe in ein paar Labyrinthen dort und dann noch der an Adlib-Karten erinnernde Billigsound.

Dass wir dem Spiel trotzdem noch einen Gold Player verleihen, hängt mit seinen ebenso deutlichen, unverkennbaren Stärken zusammen. An den Einbau so vieler Kampf-Möglichkeiten etwa wagen die Entwickler der meisten anderen Rollenspiele vermutlich nicht einmal nach intensivem Drogenkonsum zu denken. Wer sich an der kindlichen Aufmachung nicht stört, dem rufe ich immer noch entgegen: Holt's Euch!

PRO & CONTRA

- **Abwechslungsreich**
- **Komplex**
- **Erfrischend anders**

- **Unzeitgemäßer Sound**
- **Einige Designschwächen**



PC PLAYER WERTUNG

Grafik	**60**
Sound	**50**
Einstieg	**70**
Komplexität	**90**
Steuerung	**80**
Multi-Player	**–**

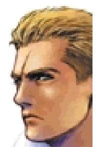
SPIELSPASS 85



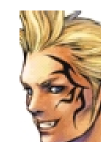
Irvine Kinneas
Alter: 17
Größe: 1,85m
Obwohl noch nicht einmal volljährig, ist Irvine schon zum gefürchteten Schürzenjäger avanciert. Als Scharfschütze ist er aber ebenso gut.



Selphie Tilmitt
Alter: 17
Größe: 1,57m
Die naive Selphie trägt den kürzesten Minirock der Final-Fantasy-Geschichte. Immer gut gelaunt, immer etwas hektisch.



Cifer Almasy
Alter: 18
Größe: 1,88m
Squalls ganz persönlicher Feind, der auch schon ein Auge auf Rinoa geworfen hat. Im Laufe des Spiels bandelt er aber noch mit einem ganz anderen Kaliber an.



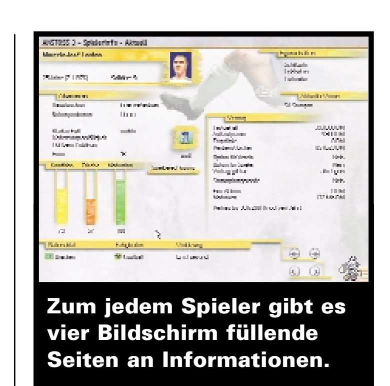
Xell Dincht
Alter: 17
Größe: 1,68m
Der heißblütige Faustkämpfer hat eine ganz kurze Lunte. Und die brennt auf Dynamit. Soll heißen: Sein Temperament bringt ihn ständig in Schwierigkeiten.

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

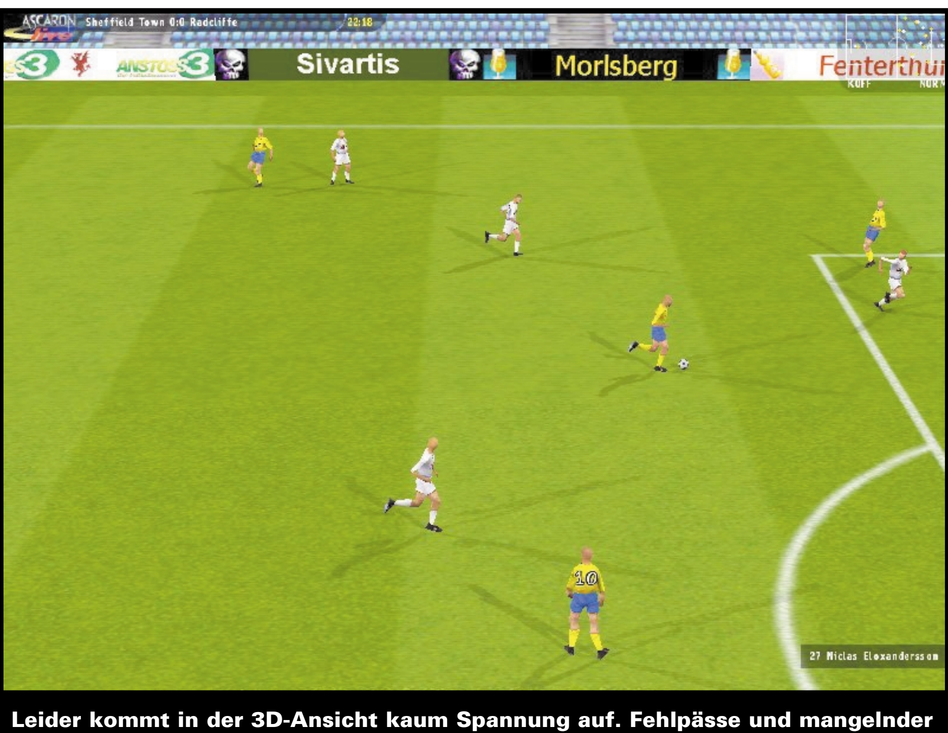
Anstoss 3

■ **Hersteller:** Ascaron ■ **Testversion:** Beta vom Januar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (nacheinander an einem PC, simultan im Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/133, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 8MB-3D-Karte

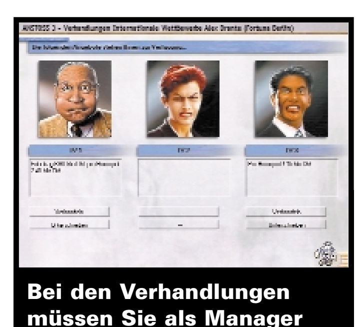
Fußball ist unser Leben. Dies gilt nicht nur für viele Fans, sondern auch für die deutsche Softwareschmiede Ascaron.



Zum jedem Spieler gibt es vier Bildschirm füllende Seiten an Informationen.



Leider kommt in der 3D-Ansicht kaum Spannung auf. Fehlpässe und mangelnder Spielwitz dominieren meist eine Partie. [Voodoo2, 800x600]



Bei den Verhandlungen müssen Sie als Manager Nervenstärke beweisen.

FAKTEN

- 3 Menü-Bedienungsvarianten
- 12 europäische Ligen
- Match-Darstellung als 3D-Grafik oder Text
- Komplexer Editor
- Jeder Spieler besitzt eine Vielzahl an Fähigkeiten
- Noch besser planbare Manager-Karriere

Laut eigener Aussage haben die Designer in den zweieinhalb Jahren seit »Anstoss 2« 15 000 Verbesserungsvorschläge ausgewertet und alle machbaren Wünsche in den Nachfolger integriert.

Dazu gehören vor allem die Wiedereinführung des Text-Modus (der den Spielspaß beim Ur-Anstoss entscheidend ausmachte), als Alternative eine zeitgemäße 3D-Optik, eine komplett neue künstliche Intelligenz für computergesteuerte Vereine, sowie jede Menge weiterer Verbesserungen.

Der allgemeine Spielablauf hat sich trotzdem kaum verändert. Zuerst müssen Sie sich für einen von drei Spiel-Modi entscheiden. Am realistischsten mutet die Karriere an: Als junger Spund übernehmen sie einen Regionalliga-Verein und nutzen diverse Trainerstationen als Sprungbrett bis ganz nach oben. Wem dies zu mühselig ist, probiert lieber eine Karriere mit freier Vereinswahl aus. So steht einem Engagement in der ersten Liga nichts mehr im Wege, das Programm gibt Ihnen auch gleich bessere Manager-Fähigkeiten mit auf den Weg. Wer es simpler mag, startet einfach eine Partie mit fester Spieldauer, die vorher noch bestimmt werden kann. Nach Ablauf einer Karriere steht Ihnen die Aufnahme in eine Highscore-Liste bevor, danach können Sie auch im Endlos-Modus weiterspielen.

»Am Spielablauf hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig geändert.«

Diesmal gibt es noch mehr unterschiedliche Bilanzposten als früher. Während die Verhandlungen mit dem Hauptsponsor und für die Bandenwerbung eins zu eins übernommen wurden, gibt es jetzt zusätzlich Ausrüsterverträge und TV-Rechte für internationale Einsätze. Bei den Fan-Artikeln bieten die Agenturen nun deutlich mehr Geld und wer sich selbst ums Mer-



Das Herzstück eines Fußballmanagers ist und bleibt das Mannschaftsaufstellungs-Menü.

chandising kümmern möchte, kann nicht nur einen Marketing-Experten, sondern sogar einen Einkäufer einstellen, der den Nachschub automatisch übernimmt. Weil die Kosten der Zusatzversicherungen gen, können Sie damit auch Geld verdienen. Und im Sommer dürfen Sie jetzt sogar Strandturniere veranstalten, die einfach mehr Spaß machen als Hallenmatches.

Nachdem das Training (wel-

»Der Manager, in den ich mich richtig reinbeißen kann.«

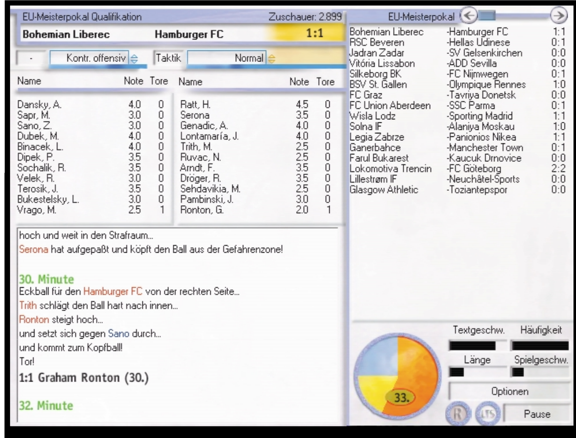
früher wenig transparent wirkten, bietet »Anstoss 3« ein Carepaket für eine Allroundversicherung an. Damit Sie keinen Posten vergessen, können Sie praktischerweise alle Untermenüs nacheinander abklappern. Nachdem Sie die Kalkulation abgeschlossen haben, geht es zur Planung der nächsten Saison. Vor dem ersten Spieltag sollten Sie vor allem Kondition bolzen und Turniere spielen, damit sich Ihre Mannschaft auf dem Platz besser kennenlernt. Wenn Sie Turniere selbst austra- ches bis auf einige Finessen, wie der automatisch wechselnden Intensität je nach Erschöpfungsgrad, unverändert blieb) festgelegt wurde, beginnt die Vorbereitung. Im Idealfall sollten Konditions- und Frische-Level zum ersten Saisonspiel hoch und die Mannschaft eingespielt sein.

Ein Blick hinter die Kulissen

Die Spielerstärken gelten nun universal über alle Ligen hinweg und variieren zwischen eins und zwölf (in Ausnahmefällen erreicht ein Spieler auch mal 13). Neben der Form und der Erschöpfung beeinflusst auch die Motivation die Einsatzstärke. Zu jedem Kicker hat Anstoss 3 eine wahre Flut an Informationen parat: Alle Einsätze, Durchschnittsnoten, Vorlagen und Tore in allen unterstützten Ligen, mit wem jemand verheiratet ist (und ob er Kinder oder gar eine Affäre hat) und mit welchen Mannschaftskameraden er sich gut versteht, beziehungsweise wen er am meisten hasst. Das Programm verwaltet auch drei versteckte Eigenschaften. Ein Schleimer tut nur anfangs dem Selbstvertrauen gut, danach nervt er. Ein Spitzel kann sehr nützlich sein: Wenn Sie ihn ausfindig machen, gibt er bereitwillig Mannschaftsinterna preis (darf sich aber nicht erwischen lassen). Am gefährlichsten ist ein Maulwurf, der die Team-Moral untergräbt, indem er Informationen an die Presse weitergibt. Haben Sie einen Spieler (meist ein unzufriedener Bankdrücker) unter Verdacht, dürfen Sie einen Detektiv auf ihn ansetzen und später in einem Einzelgespräch bohrende Fragen stellen. →



Buchhalternaturen werden entzückt sein: Die Statistiken befriedigen wieder einmal alle Zahlen-Jongleure.



Der viel geforderte Text-Modus ist der 3D-Grafik in punkto Spielfluss um Längen überlegen.



Der Ball zappelt im Netz, der Stürmer dreht ab.

Erste Hilfe

- Spenden für einen guten Zweck erhöhen das Ansehen in der Öffentlichkeit.
- Vor einer Saison ruhig drei Wochen ins Trainingslager gehen (zum Beispiel in die Anden).
- Schnäppchen mit einer niedrigen, fixen Ablöse finden Sie über das Suchprogramm NORASCA.
- Lernen Sie, die Spieler in der Mannschaftsbesprechung vor einem Match zu motivieren.
- Nehmen Sie junge Amateurspieler kurz vor Abschluss einer Saison in Ihren Kader auf, um sie dann Anfang der nächsten Spielzeit zu verkaufen.

Anstoss 3



Nur in der Nahansicht wirkt die etwas grobschlächtige Grafik ein wenig attraktiver.

»Trainigseinheiten vor wichtigen Spielen können geheim abgehalten werden.«

»SIM ANSTOSS«

Tausende der Fans verlangten nach einem Vereinsgelände, auf dem Würstchenbuden und Pizzerias stehen, aber



auch Trainings- und Parkplätze angelegt werden können. Um diesen Wünschen gerecht zu werden, entschied sich Ascaron für eine Art »Sim Fußballstadion«. Jedes Team besitzt demnach ein großzügiges Areal rund um sein Stadion, das mit Fan-Shops und Pommes-Ständen zubetoniert werden kann. Ein Neubau ist recht kostspielig, aber Sie dürfen auch bestehende Einrichtungen aufkaufen.

→ Klingt alles superkompliziert? Ist es auch! Bei Anstoss 3 beschleicht einen des Öfteren das Gefühl, etwas wichtiges übersehen zu haben. Auf manche Dinge macht Sie der Co-Trainer aufmerksam, die restlichen müssen Sie schon selbst in einem der zahlreichen Menüs finden. Diese werden in drei Varianten angeboten. Zum einen gibt es die vom Vorgänger übernommene Menüleiste, mit der Sie am schnellsten zwischen allen Screens hin- und herschalten. Wer sich nicht mit den Symbolen anfreunden kann, sollte den Text-Modus wählen. Auf vielfachen Wunsch gibt es auch wieder ein Büro, welches aber leider recht hässlich geraten ist.

Es gibt eigentlich kein Menü, in dem sich nicht einiges verändert hat. So können die Trainingseinheiten vor einem wichtigen Spiel auch mal geheim abgehalten werden. Die Zimmerbelegung in Trainingslagern sollte so gewählt werden, dass befreundete Spieler sich einen Raum teilen.



Die Pressefritzen verbreiten wieder mal Unwahrheiten ...

Bei der Gegenüberstellung der konkurrierenden Mannschaften lässt sich nun die Manndeckung von Stürmern und Spielmachern automatisch vornehmen. Zudem sollten Sie die Aktionsräume der Kicker definieren, damit sie auf dem Platz Bewegungsfreiheit haben – was sie andererseits müde macht, da sie mehr laufen müssen. Kurz vor einem Match nehmen Sie die taktischen Feineinstellungen vor. Neben den bereits bekannten Optionen können Sie auch die bevorzugte Angriffseite und die Länge der Pässe verändern.

Das Training ist noch umfangreicher und komplexer als früher. Immerhin gibt es nun eine Menüseite, auf der die Auswirkungen des Trainings gut dokumentiert sind. Nicht nur die Entwicklung der unterschiedlichen Bereiche wird grafisch aufgezeigt, es sind sogar Kommentare über einzelne Spieler vermerkt. Diese sind entweder besonders motiviert oder angefressen über die Intensität.

KAMPF UM DIE TABELLENSPITZE

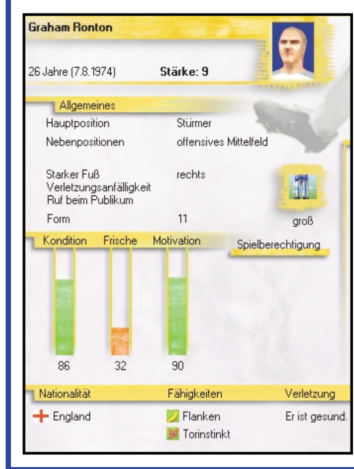
Name	Anstoss 3	Kicker Fußball Manager	Bundesliga 2000
Hersteller	Ascaron	heart-line	EA Sports
Spielspaß-Wertung	86	78	66
Getestet in Ausgabe	3/2000	11/99	12/99
Anzahl unterstützter Länder	12	8	7
Vereinswechsel	Ja, in Haupt- und Nebenländer	Ja, in alle Ligen	Ja, in alle Ligen
Originalnamen	Nein	Nein	Ja
Editor	Ja, sehr gut	Ja, gut	Nur neue Spieler
Multiplayer simultan	Ja	Ja	Nein
Matchdarstellung	Mäßige 3D-Grafik	Wuselige 2D-Iso-Perspektive	Gute 3D-Grafik
Dauer eines Matches	Circa 9 Minuten	Circa 5 Minuten	Circa 10 Minuten
Alternative	Hervorragender Textmodus	Rasend schnelle Mini-Grafik	Wenig informative Statistikseite
Menüführung	3 gelungene Alternativen (Leiste, Textbuttons, Büro)	Unübersichtliche Icon-Flut	Schlecht angeordnete Untermenüs, Email-System
Statistiken	Rund 200 Tabellen, übersichtlich gegliedert	Schlecht bedienbare, aber beliebig variable Tabellen	Nur wenige Statistiken ohne große Aussagekraft

SO VERPFLICHTEN SIE EINEN SPIELER

1. Sie entdecken den Stürmer Ronton auf dem Transfermarkt.



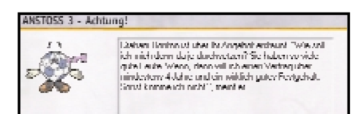
2. Nach genauerer Betrachtung erkennen Sie: Den brauche ich!



3. Sie vereinbaren nächste Woche einen Termin mit dem Spieler.

Vertragsverhandlung Graham Ronton

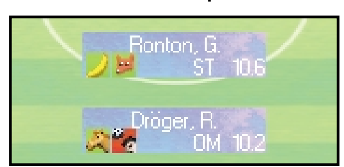
4. Der ist etwas skeptisch, was ein Engagement bei Ihrem Club betrifft.





5. Die Verhandlung verlief zwar zäh ...

6. ... aber kurz darauf ergattert sich Ronton einen Stammplatz im Team.



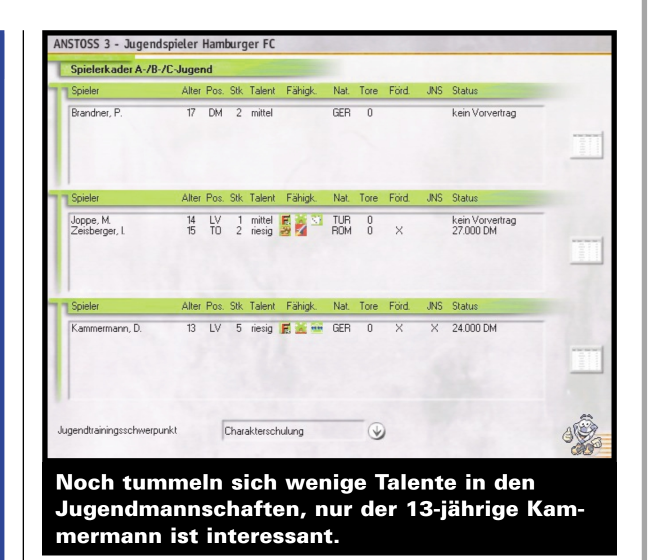
Der Wochenplaner ist durch einen Jahresplaner ersetzt worden. Jetzt können Sie schon am Anfang einer Saison alle Turniere, Trainingslager, Freundschaftsspiele und Vereinsfeste festlegen. Neu hinzugekommen ist ein Jugendtag (bei dem vielleicht ein aussichtsreicher Nachwuchsspieler entdeckt wird), sowie ein Familientag, der so manch verkorkste Beziehung zwischen einem Spieler und seiner Familie wieder ins Lot bringt.

Optisch hat Anstoss 3 (wie auch der »Kicker Fußball Manager«) einen etwas seriöseren Anstrich bekommen. Die Auflösung der Menü-Bildschirme beschränkt sich zwar auf 640 mal 480 Bildpunkte, trotzdem wirkt die Grafik recht edel. Vor allem wirken die Menüs im Vergleich zur Konkurrenz sehr aufgeräumt.

Match-Darstellung

Es gibt vier Varianten, um das Geschehen in einem Spiel zu begutachten: Gar nicht (dann hilft nur ein Blick auf die Statistik nach dem Spiel), im Text-Modus, in der 3D-Grafik oder eine Mischung aus den beiden letzteren Versionen (»Szenen« im Optionsmenü).

Die dreidimensionale Darstellung besteht nicht mehr aus vorberechneten Sequenzen, sondern wie heutzutage üblich aus einem in Echtzeit berechneten kompletten Spiel, das auf rund neun Minuten komprimiert wurde. Während die Kommentatoren (inklusive dem »Kaiser« als Co-Sprecher), wie auch der Hintergrundsound gut gelungen sind, ist die Match-Grafik recht enttäuschend. Was neben der ausartenden Länge aber noch schwerer wiegt, ist das eigentliche Geschehen auf dem Rasen. Um die Worte des Kommentators zu verwenden: »viele schöne Fehlpässe«. Guter Kombinationsfußball, wie er bei der Konkurrenz in Ansätzen zu erkennen ist, will gar nicht erst aufkommen. Gleiches gilt für spannende Strafraumszenen, die absolute Mangelware sind – vielleicht ist dies sogar recht realistisch, aber halt auch langweilig. An der Umsetzung der taktischen Vor- →



Noch tummeln sich wenige Talente in den Jugendmannschaften, nur der 13-jährige Kammermann ist interessant.

»In der Fußballmanager-Liga kommt man an Anstoss 3 derzeit nicht vorbei.«

Standpunkt

THOMAS WERNER

In diesem Spiel stecken mehr Handlungsmöglichkeiten als in einem Dutzend anderer. Während es das Genre der Wirtschaftssimulationen aber im letzten Jahrzehnt geschafft hat, sich von einem trockenen Schreibtischbildschirm zu einer ansprechenden Wuselgrafik zu mausern (und dabei trotzdem komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge zu simulieren), hinken die Fußballmanager hinterher. Natürlich gibt es eine große Fangemeinde, die sich für Anstoss 3 begeistern kann, aber viele potenzielle Käufer werden von der trockenen Präsentation sicher abgeschreckt. Trotzdem ist Anstoss 3 eine konsequente Weiterentwicklung des Vorgängers und mit seiner unglaublichen Spieltiefe genau der Manager, in den man sich so richtig reinbeißen kann.

PRO & CONTRA

- + Ungeheure Komplexität
- + Auf lange Sicht hin abwechslungsreich
- + Super Editor
- − Für Einsteiger ungeeignet
- − »Schreibtisch-Simulation«

IN LETZTER SEKUNDE

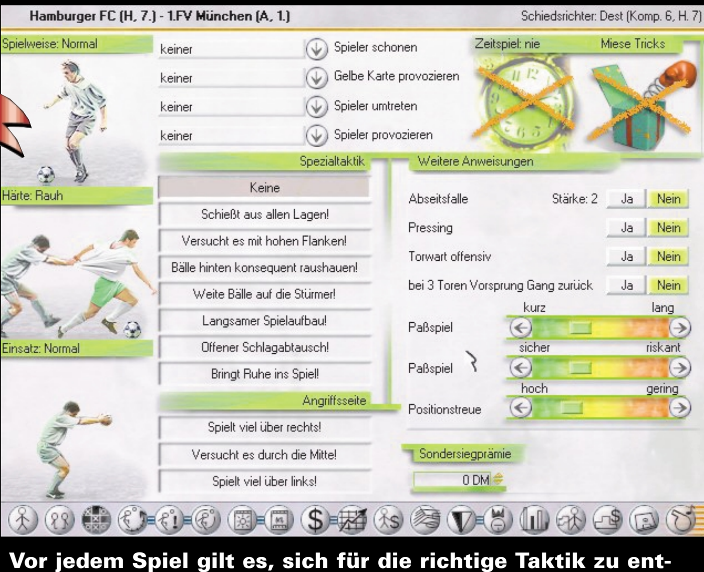
■ Als Ascaron die Beta-1 freigab, wurden Erinnerungen an den verschobenen Anstoss-2-Test geweckt. Grundsätzlich funktionierte die Version zwar, aber sie enthielt noch zu viele kleine und größere Fehler. Auf die Beta 2 und 3 folgte am 17.01. (einen Tag vor Abgabe) die vierte Beta-Variante. Nach einer langen Nacht mit dieser so gut wie fehlerfreien Version entschieden wir uns, den Test doch noch in dieser Ausgabe zu bringen.

Anstoss 3



RICHTIG KALKULIERT

Sie sollten möglichst alle Posten selbst verhandeln, da durch kleine Vertragspoker immer etwas mehr herauszuholen ist (und es meist zwei gleichwertige Angebote gibt). Während es im ersten Jahr schwer ist, die Einnahmen richtig zu schätzen, sollten Sie ab der zweiten Saison immer den Vergleich mit dem Vorjahr ziehen. Dann erkennen Sie, bei welchen Bilanzposten Sie noch Änderungen vornehmen müssen. Die Zuschauereinnahmen sind dank der Pokalwettbewerbe eigentlich immer höher als zuerst angenommen, gleiches gilt für die Fernsehgelder. Vergessen Sie aber andererseits nicht, die Ausgaben für den möglichen Stadionausbau und Neuverpflichtungen in Ihre Kalkulation miteinzubeziehen.



Vor jedem Spiel gilt es, sich für die richtige Taktik zu entscheiden.

»Strafraumszenen sind absolute Mangelware.«

→ gaben ist hingegen nichts zu bemängeln: Vierer-Abwehrketten sind genauso gut zu beobachten wie überharter Einsatz oder die Anwendung der berühmt-berüchtigten Brechstange.

Ähnlich wie beim »Kicker Fußball Manager« dürfen Sie per Hotkeys Ihren Spielern Anweisungen »zurufen«. Fast wie bei einem Action-Sportspiel haben Sie dann Kontrolle über Grätschen, Pässe und Schüsse. Da die Jungs über genügend eigene Intelligenz verfügen, sollten Sie es aber nicht übertreiben, sonst sinkt Ihr Ansehen bei einzelnen Spieler rapide in den Keller.

Der aus rund 5700 Zeilen bestehende Text-Modus ist da doch deutlich spannender. Länge, Geschwindigkeit und Häufigkeit der Textfetzen lassen sich im Spiel beliebig variieren. In einem speziellen Untermenü dürfen Sie auch festlegen, ob beispielsweise Freistöße oder gelbe Karten zwingend angezeigt werden. Überraschenderweise geht der Text-Modus sogar auf die Aufstellung ein: Wenn Sie ohne rechten Mittelfeldspieler antreten passiert es häufig genug, dass Pässe auf diese Seite einfach ins Aus trudeln.

Saisonablauf und langfristige Ziele

Während einer Saison kommt es immer wieder zu schwer oder gar nicht vorhersehbaren Zwischenfällen. In alter Anstoss-2-Manier informieren vor allem Ereigniskästchen über besondere Vorkommnisse. Zum Beispiel über den neuverpflichteten, peruanischen Stürmer, der große Sprachprobleme hat und sich nach seiner Heimat sehnt. Wenige Monate später verliebt er sich plötzlich in seine Sprachlehrerin, was seine Stimmung deutlich hebt und ihn schneller lernen lässt. Andere Dinge erfahren Sie durch die Presse, die immer zur Stelle ist, wenn sie einen Skandal wittert. Falls Sie also einen Saufabend zur Beilegung von Streitigkeiten ansetzen, dürfen Sie sich nicht wundern, wenn die Schlagzeile am nächsten Tag lautet: »Trainer und Spieler lagen unter den Tischen«. Und beim Wechsel zu einem neuen Verein feixen die Spieler gelegentlich: »Dem schenken wir mal ne Flasche Whiskey.«

Eine Stärke von Anstoss 3 ist aber auch die Langzeitmotivation. Der Verband beschließt plötzlich Regeländerungen oder erteilt Ihnen Auflagen bei der Lizenzvergabe. Marketing-Experten entwickeln neue Fan-Artikel und auch das Stadion mitsamt Umfeld ver-

Letztendlich sollten Sie sich auch um Ihr eigenes Wohlergehen kümmern.

Standpunkt

MANFRED DUY

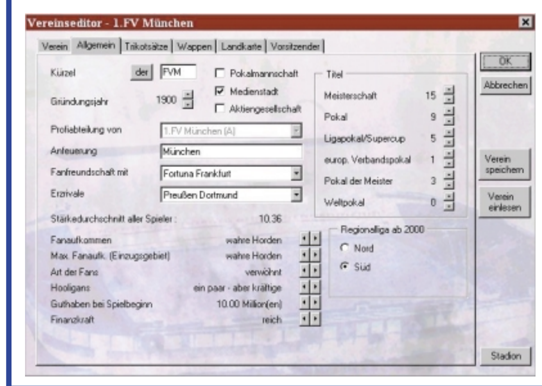
Was mir an Anstoss 3 so gut gefällt ist sein Optionsreichtum. Da mich nämlich weder die futzeligen Finanz-Details noch das Bewirtschaften einer Pommers-Bude interessieren, kann ich solchen Kleinkram getrost der Autofunktion überlassen und mich um den Aufbau meiner Mannschaft kümmern. Gleiches gilt für die Manndeckung der gegnerischen Stürmer oder auch das langfristige Training. Das Zusammenspiel aller Faktoren – Aufbau, Umfang, Bedienung, Matchdarstellung, Spieltiefe, Editor – funktioniert ausgezeichnet und macht diesen Manager zum Tabellenführer seiner Liga. Leider werde ich aber wohl nie die Zeit finden, das Ding auch so richtig zu würdigen. Denn so viel es langfristig auch zu bieten hat: Wenn ich mal Zeit habe, würde ich am Liebsten gleich eine ganze Saison an einem Abend durchspielen – und das ist beim überaus tiefgründigen Anstoss 3 sicherlich die falsche Taktik.

PRO & CONTRA

- **PC übernimmt auf Wunsch viele Funktionen** (Pro)
- **Gut abgestimmter Spielablauf** (Pro)
- **Benötigt eine Unmenge an Zeit** (Contra)

DER EDITOR

■ **Andy Möller ist eine Mimose? Mario Basler raucht wie ein Schlot? Rotterdam hat Probleme mit seinen Hooligans? Der mitgelieferte Editor (den Ascaron wohlweislich schon vorab veröffentlichte) kann jedes noch so kleine Detail aufnehmen, Ihre Änderungsmöglichkeiten sind fast unbegrenzt. Zu jedem Verein, Spieler und weiteren Akteuren gibt es mehrere Unterseiten, die auf eine Überarbeitung warten. Für den Spielspaß müssen aber erst mal die echten Spielernamen her. Wer keine Lust oder Zeit hat, Tausende von Namen und Hunderte von Wappen selbst zu editieren, sollte sich im Internet umschauen, zum Beispiel unter:**
`www.anstossfreak.de`.



Übersicht und Umfang sind die Markenzeichen des Editors.

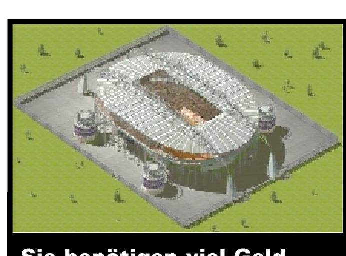
langt nach ständigen Verbesserungen. Vor allem bei einer echten Karriere sind Vereinswechsel natürlich interessant. Dank der neuen künstlichen Intelligenz kaufen Clubs jetzt nur noch Spieler ein, die sie wirklich brauchen (und sich auch leisten können). Im Praxistest fiel aber auf, dass sie oft nur kurzfristig planen (wie in der Realität?!), und daher bei Geldmangel lieber einen uralten Star, als einen hoffnungsvollen Nachwuchsspieler verpflichten.

Wenn das Vertrauen des Vorstandes sinkt, kann eine Aussprache manchmal Wunder bewirken. Sollte nichts mehr zu retten sein, schleimen Sie sich bei der formierenden Opposition ein, die vielleicht demnächst die Führung an sich reißt. Wer mit der Presse gut befreundet ist, darf von Reportern verlangen, dass diese einen lobenden Artikel über Sie abdrucken. Genauso lassen sich auch interne Probleme an die Öffentlichkeit tragen, indem Sie die Vereinsführung oder Mannschaft kritisieren. Planen Sie, bei einem Verein länger-fristig zu bleiben, müssen Sie sich auch um den Ausbau des Stadions kümmern. Wärmestrahler und Sitzkissen erhöhen den Komfort maßgeblich, Logen locken Business-Klientel an. Mit dem Untermenü »Vereinsgelände« (siehe Kasten Seite ??) stößt Anstoss 3 zudem in völlig neue Dimensionen vor. Wer konsequent in Essbuden, Hotels und Diskotheken investiert, verdient damit auf lange Sicht genauso gut, wie mit den Fernsehrechten und Zuschauereinnahmen. **(Alex Brante/md)**



Der Verteidiger klärt in höchster Not, während der Torhüter ein Nickerchen hält.

»Der Stürmerstar mit Heimweh verliebt sich plötzlich in seine Sprachlehrerin.«



Sie benötigen viel Geld, um ein solches Schmukkkästchen zu finanzieren.

Standpunkt

ALEX BRANTE

Thomas hat mit seiner Kritik nicht ganz unrecht: Auch ich neige dazu, meine Profis nicht als »echte« Menschen, sondern nur als eine Kolonne von Zahlen und Statistiken zu sehen. In der Fußballmanager-Liga gibt es aber an Anstoss 3 derzeit kein Vorbeikommen. Den Gold Player hat sich das Spiel förmlich erarbeitet: Zwar herrschen Defizite in punkto Spannung und Innovation, dafür sprechen Komplexität und Langzeitmotivation für sich. Neben den unzähligen kleinen und mittelgroßen Verbesserungen rechtfertigt vor allem der brillante Text-Modus den Kauf für alle Besitzer des Vorgängers. Da verschmerze ich auch die schwache 3D-Darstellung, die sowieso zu viel Zeit in Anspruch nimmt.

PRO & CONTRA

- **Sehr gute Menüstruktur**
- **Gelungener Text-Modus**
- **Ausgewogenheit von Trainer- und Managementarbeit**

- **3D-Spielszenen von mäßiger Qualität**



ZUM LACHEN UND WEINEN

■ **Zwei Lieblingssituationen aus dem Spiel wie im Textmodus beschrieben:**
Daich versucht, den Ball 12 Meter vor dem Tor volley zu nehmen ...
Was für ein Hammer!
Salary wehrt den Ball nach außen ab ...
Gerschall kommt aus spitzem Winkel zum Schuss ...
Tor!
Ups. Sorry. Das sah nur so aus.
War doch nur Außennetz.
Goei köpft an den Innenpfosten ...
der Ball trudelt auf der Torlinie entlang ...
Mumzy versucht zu klären ...
bleibt aber mit dem Fuß im Netz hängen ...
und muss zusehen, wie der Ball über die Linie rollt.
Tor!

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

F/A-18

■ **Hersteller:** Jane's Combat Simulations/Electronic Arts ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 32MB-Direct3D-Karte

Gleich zweimal startet in diesem Monat die F/A-18 durch! Den Anfang macht dabei Jane's Combat Simulations.



Auch im High-Tech-Zeitalter lassen sich Bodenziele effektiv mit ungelenkten Bomben zerstören. (Direct3D, 1024x768)

Das Objekt der Begierde: Die F/A-18.

FAKTEN

- Eine Kampagne (dreifach unterteilt)
- 1 Operationsgebiet
- Multimedia-Lexikon
- 16 Einzel-Einsätze
- 20 Trainings-Missionen
- 7 Luftwaffen-systeme
- 31 Bodenwaffen-systeme

Auf Jane's ist immer Verlass: Schlechte Spiele sind auf diesem Label noch nie erschienen. Hundertprozentig überzeugen können die »F-15«-Designer aber auch beim zweiten Start nicht.

Ohne Andy Hollis, der sich gerade um »Wing Commander Online« kümmert, hat das Team diesmal eine feine, wenn auch nicht perfekte F/A-18-Simulation auf die Beine gestellt.

Die Superhornisse

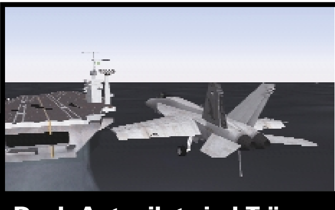
Mit dem Hinscheiden der alten F-14 Tomcat – und bis zur Einführung der Marine-Version des Joint Strike Fighters in vielen, vielen Jahren – ist die F/A-18 das einzige Kampfflugzeug der US-Marine. Die neue Version mit dem nichts sagenden Kürzel »E« im Namen und der Bezeichnung



Oh, das ist eng! Auch Zivilmaschinen bevölkern die Luft. (Direct3D, 640x480)



Mit einem Motor fliegt's sich schlecht: auf Bomberjagd. (Direct3D, 1024x768)



Dank Autopilot sind Träger-Landungen kein Problem. (Direct3D, 1024x768)

»Superhornet« wird in einem Jahr an die Marine ausgeliefert. Besondere Kennzeichen: größere Spannweite, länger, wodurch sie mehr Treibstoff und eine höhere Waffenzuladung mitnehmen kann. So trägt sie etwa acht Tonnen Bomben, das Vierfache einer B-17 aus dem Zweiten Weltkrieg. Da sie auch Abfangjäger-Qualitäten mitbringt, ist sie natürlich ein beliebtes Flugzeug für Simulationen, kann man hier doch das komplette Einsatzprogramm abspulen.

Auf hoher See

Neben manchen Einzel- und Trainings-Missionen nehmen Sie an einer Kampagne im Eismeer teil, um einigen ungehorsamen und abtrünnigen russischen Militärs Mores zu lehren. Sie können entweder den ganzen Feldzug spielen oder an drei verschiedenen Stellen einsteigen. Die Operation ist semi-dynamisch, das heißt, die einzelnen Missionen sind zwar vorgegeben, doch kommen sie nicht in fester Reihenfolge. Außerdem müssen Sie mit Waffen, Fliegern und Piloten haushalten, da der Nachschub nicht unbegrenzt rollt.

Zwar fehlen auf dem Deck die lustigen Fluglotsen wie bei »F/A-18E Super Hornet« (Test auf der übernächsten Seite), doch dafür schwankt der Träger im Seegang, was das Starten und Landen aber nicht wesentlich schwieriger macht. Notfalls hilft der Autopilot,

F/A-18E Super Hornet gegen Jane's F/A-18



Monatelang kommt gar nichts, dann trudeln gleich zwei Simulationen ein, die sich auch noch mit dem exakt gleichen Flugzeug beschäftigen: der F/A-18 samt zugehöriger Träger-Operationen. Grund genug für einen kleinen Vergleich, den das Jane's-Programm klar für sich entscheidet.



Jane's F/A-18 (Jane's Combat Simulations)



Präsentation



Optik und Sound sind bei Jane's deutlich gelungener als bei der Konkurrenz. Das betrifft Details bei Flugzeugen und Landschaften.

Videos



Hier muss Jane's Federn lassen. Die real gefilmten Videos sind in punkto Qualität und Quantität lediglich durchschnittlich.

Einstieg



Komplex, doch mit vielen Einstiegshilfen versehen zeigen sich Menüs und das Cockpit. Nicht gerade leicht, aber beherrschbar.

Kampagne



Ein in drei Teilen oder komplett spielbarer semi-dynamischer Feldzug ist zwar nicht gerade ideal, sorgt aber für annehmbare Abwechslung.

F/A-18E Super Hornet (Digital Integration)



Präsentation



Durch die einfachere Darstellung von Fliegern, wie des Terrains, wird zwar Rechenzeit gespart, doch das Ergebnis sieht nicht so hübsch aus.

Videos



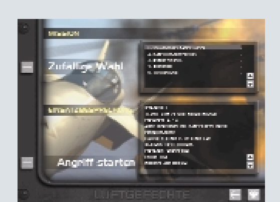
DI liegt in diesem Punkt vorn. Die gerenderten Sequenzen mit echten Darstellern sind dynamisch und überragend – leider zu wenige.

Einstieg



Jede Menge Knöpfe und Schalter erfordern Beschäftigung mit dem Handbuch. Nach einiger Zeit hat man aber den Bogen raus.

Kampagne



Hier suchen Sie vergeblich eine komplette Operation. Lediglich nach Einsatzart zusammengefasste Einzel-Missionen lassen sich anwählen.

der alles für Sie übernimmt – bis auf das Kämpfen. Bei den Einsätzen wird Ihnen immer das Primärziel angezeigt, in der Luft treiben sich eine Menge weiterer Jets herum, was dem Ganzen etwas Leben verleiht. Dennoch bleibt ein Gefühl von Sterilität wie bei F-15, was an der Grafik und den wenigen Gebäuden am Boden liegt.

Außer reinen Patrouillen- und Aufklärungsflügen, bei denen naturgemäß weniger passiert, greifen Sie Schiffe, Bodenziele und andere Teilnehmer am Luftverkehr an. In einigen Aufträgen ist dabei ein Luftbetankungs-Manöver unerlässlich.

Sie können übrigens alle Missionen über den Jane's-Internet-Service `www.ea.com/cf_janes/jcn/` online oder über ein Netzwerk im Mehrspieler-Modus laufen lassen. Und wie immer informiert ein kleiner Lexikonteil über Maschi-

Standpunkt

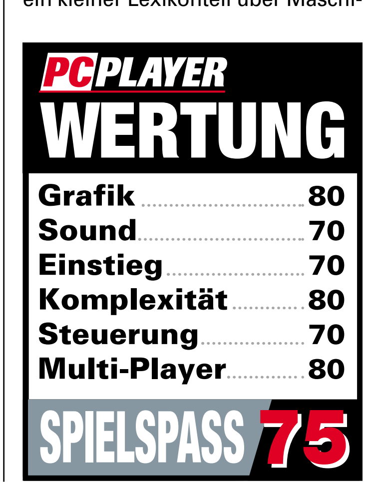
MARTIN SCHNELLE

Trotz unserer Einstufung für Fortgeschrittene und Profis werden sich Flugsimulations-Freunde mit etwas Erfahrung bald zurechtfinden: Hauptziele werden auch ohne Radar gleich als solche gekennzeichnet, der Autopilot hilft ebenfalls in (fast) jeder Flug-Lage. Grafisch kann sich das Programm ebenfalls sehen lassen. Zudem fliegen immer Maschinen in der Gegend herum, die nichts mit dem aktuellen Auftrag zu tun haben, etwa Airliner.

Allerdings fehlt – wie bei so vielen anderen Genre-Kollegen – der Esprit, der zum Weiterspielen motiviert. Zumindest passiert in der Kampagne dank der Semi-Dynamik ab und zu mal etwas Unerwartetes. Die meisten Missionen spielen allerdings auf Flugzeugträgern, weswegen Sie auch viel Wasser zu sehen bekommen – nicht gerade sehr spannend.

PRO & CONTRA

- ⇧ Ansehnliche Optik
- ⇧ Viele Flieger unterwegs
- ⇩ Welt trotzdem steril
- ⇩ Uninspirierte Einsätze



Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

F/A-18E Super Hornet

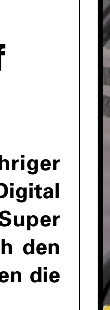
Immer mit dabei: Ihr Flügelmann.

■ **Hersteller:** Digital Integration/Titus ■ **Testversion:** Verkaufsversion V1.33 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 24 (Internet, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233 MMX, 64 MByte RAM, Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte

In der Barents-See und dem Indischen Ozean tummeln sich US-Flugzeugträger auf der Suche nach Ärger.

Nach fast dreijähriger Wartezeit hebt Digital Integrations »Super Hornet« ab – doch den Kampf gegen Jane's verlieren die englischen Designer.

Wir hoffen, dass Sie nicht unter Seekrankheit leiden, denn die meisten Einsätze fliegen Sie von Bord des Flugzeugträgers Ronald Reagan. Auf dem schippern Sie einmal in die Barents-See, wo sich die Nato mit russischen Militaristen herumschlagen muss. Im Indischen Ozean gehen wieder einmal Pakistan und Indien aufeinander los. In beiden Gebieten fliegen Sie keine Kampagnen, sondern nur Einzelaufträge.



Bodenangriff: Diese Chemiefabrik stellt bald kein Problem mehr für den Naturschutz dar. (Direct3D, 1024x768)

Hauptsächlich sind Sie mit dem Drücken von Knöpfchen beschäftigt, denn das Spiel simuliert sehr genau die einzelnen Radar-Modi, selbst der Autopilot unterteilt sich in verschiedene Unterpunkte. Bis Sie das alles beherrschen, verheizen Sie Zeit und eine Menge F/A-18. Auf Grund der Vielseitigkeit dieser Maschine stehen alle üblichen Aufgaben an: vom Abfangen, über das Beobachten, bis hin zum Versenken gegnerischer Schiffe. Im Mehrspieler-Modus können Sie leider nur gegeneinander antreten, das Auswählen bestimmter Missionen ist nicht möglich. **(mash)**

FAKTEN

- 2 Einsatzgebiete
- 40 Missionen
- Keine Kampagne
- 28 Trainingseinsätze
- 2 Luftwaffensysteme
- 13 Bodenwaffensysteme



Diese AWACS-Maschine sollen Sie bei Ihrem Start erledigen. (Direct3D, 1024x768)



Die Rendersequenzen suchen ihresgleichen am PC.



Auf dem Träger-Deck regeln Lotsen den Verkehr. (Direct3D, 1024x768)

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Nach der langen Entwicklungszeit hatte ich mir eigentlich mehr von Super Hornet versprochen. Nicht nur, dass keine dynamische Kampagne eingebaut wurde, nein, die Programmierer haben sie sich komplett gespart und nur einzeln anwählbare Missionen auf die CD gepackt. Außerdem werden Einsteiger ihre liebe Mühe mit der nicht gerade unkomplizierten Steuerung haben.
Dafür sind die drei Renderfilmchen von exzellenter Qualität und der hohe Anspruch zeigt sich schon bei den Fluglotsen auf dem Träger-Deck. Aufgrund der Komplexität werden aber nur Hartgesottene wirkliche Freude an dem Spiel haben.

PRO & CONTRA

- **Hoher Authentizitätsgrad** (pro)
- **Schicke Videos** (pro)
- **Keine Kampagne** (contra)
- **Einsteigerunfreundlich** (contra)





PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	60
Einstieg	50
Komplexität	80
Steuerung	80
Multi-Player	60



SPIELSPASS 66

Action-Rollenspiel für Einsteiger

Hazard

■ **Hersteller:** SKC/Virgin Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 16 MByte ■ **Hardware, Empfehlung:** P/200MMX, 32 MByte RAM

Die endlose Wartezeit auf »Diablo 2« nutzt SKC für ein kleines Rollenspiel-Intermezzo mit ähnlichem Anspruch.

Zunächst spielt sich »Hazard« auch wie Blizzards Edel-Prügler. Die Spielfiguren werden in der Draufsicht dargestellt, gesteuert wird per Maus.

Ein Klick in die Landschaft und die Figuren tapsen dorthin. Ein Klick auf eine Kiste und diese gibt ihren Inhalt preis. Ein Klick auf ein Monster und dieses wird vermöbelt. Jeder Treffer beschert Erfahrungspunkte und ab und an auch eine Charaktersteigerung: Der Held wird etwa kräftiger und widerstandsfähiger. Gezaubert wird auch. Jede Spielfigur besitzt anfangs einen Zauberspruch, der später um etliche Varianten erweitert wird. Zur Auswahl steht hauptsächlich Kampf-Magie, aber es gibt auch einige Heilzauber. Jeder Spruch kann auf drei Stufen ausgebaut werden.


Während zwei Helden den Gegner verprügeln, schaut der dritte Kumpel nur zu.

Unterwegs treffen Sie Gleichgesinnte, wobei Sie ähnlich wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel ihre Mannen mit der Maus gruppieren. Das gemeinsame Anwählen der einzelnen Spielfiguren per Ctrl-Taste ist jedoch nicht vorgesehen. In Höhlen gibt es dann Mini-Rätsel, die nur durch den getrennten Einsatz der Spielfiguren gelöst werden können. Nicht nett: Unbeobachtete Spielfiguren machen sich durchaus mal selbstständig und fangen an Monster zu verprügeln. Da geht gerne mal eine Spielfigur hops. Besonders unangenehm ist das in Situationen, in denen die Gruppe nur gemeinsam einen Ort verlassen kann. **(hf)**



Wie man diesen Gegner besiegen soll, fragt sich der Spieler genauso wie: Wo ist hier der Spielspaß?

Wer stört meine Ruhe!?!
Noch mehr Krieger? Dunnköpfe!
Wißt ihr nicht, was
mit den letzten Kriegern passiert ist, d
kamen?

Eine kleine Kostprobe der bizarren, da höchstens Verwirrung stiftenden Eindeutschung.

Standpunkt

HENRIK FISCH

In den ersten fünf Spielminuten brachte dieses Spiel ja noch Spaß, danach fand ich mich aber unversehens in einem wahren Eldorado der Spieldesigner-Todsünden wieder. Kleine Kostprobe: Die Kämpfer prügeln nur in der Gruppe automatisch, bei einzelne Spielfiguren klicken Sie sich einen Wolf. Abspeichern kostet am Anfang Geld, und das ist zu Beginn recht knapp. Über weite Wegstrecken latscht man unmotiviert durch große, fast leere Level auf der Suche nach armen Monstern. Absolut unverzeihlich: die deutschen Texte sind teilweise so verstümmelt, dass man den Sinn nicht kapiert. Mit einem Wort: Schrott!

PRO & CONTRA

- **Problemlose De-Installation**
- **Unmotivierte Monsterprügelei**
- **Stümmel-Texte**

FAKTEN

- Action-Rollenspiel
- 10 Spielfiguren mit jeweils eigenen Waffen
- Zaubersprüche in jeweils drei Variationen
- Verschiedene Endsequenzen

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	40
Einstieg	60
Komplexität	70
Steuerung	20
Multi-Player	–

SPIELSPASS 37

Strategiespiel für Fortgeschrittene

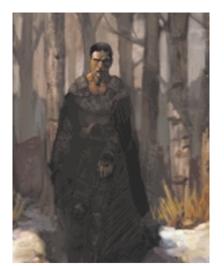
Invictus

Schatten des Olymps

FAKTEN

- 10 Helden
- Rund 20 Zwischenfilmchen
- 30 verschiedene Einheiten
- 44 Missionen
- Sehr freie Fortführung des Odysseus-Mythos
- Voxel-Engine

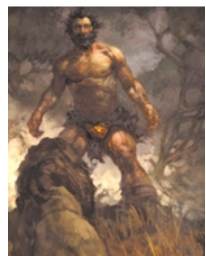
DIE HELDEN



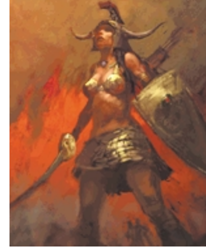
Cadmus



Electra



Hercules



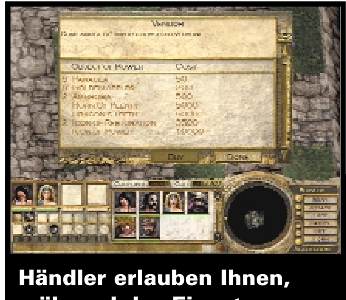
Hippolyta

■ **Hersteller:** Virgin Interactive/Interplay ■ **Testversion:** Beta vom Januar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** 2 – 4 Spieler (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/266, 64 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/400, 64 MByte RAM

Es gibt viele Produkte, die versprechen »Fit und schlank in 14 Tagen«. Invictus bietet hingegen »Held und Halbgott in 44 Missionen«. Wer kann da schon wiederstehen?



Bei hohem Truppenaufkommen leiden sowohl die Performance als auch die Übersicht.



Händler erlauben Ihnen, während des Einsatzes Proviant zu erstehen.

Knatsch auf dem Olymp. Poseidon hat die leidige Geschichte Odysseus, seines Zeichens Profi-Abenteurer und Amateur-Navigator, noch nicht verkraftet. Um von seiner Niederlage abzulenken, fordert er Götterkollegin Athene zu einer neuen Machtprobe heraus.

Wie immer sollen diese olympischen Wettkämpfe auf den Rücken der Sterblichen ausgetragen werden. Das von Poseidon vorgeschlagene Prinzip lautet: Ich zerstöre ein wenig die Erde, mach' was dagegen oder lass' es bleiben. Der sadistischen Natur aller Götter folgend rennt Athene nun aber nicht petzend zu Papa Zeus, sondern spielt brav mit. Es muss also ein Sterblicher her, der den Truppen des Poseidons die Luft, respektive das Wasser rauslässt. Dreimal dürfen Sie raten, wem diese Aufgabe zuteil wird.

Sie wählen also aus einer Liste mit zehn namhaften Helden (von A wie Achilles bis P wie Perseus) Ihre zwei Champions und ziehen mit diesen durch die 44 Missionen umfassende Kampagne. Dabei hängt Ihr Erfolg entscheidend von einer vorausschauenden Selektion ab, da die Fähigkeiten der einzelnen Sagengestalten sehr unterschiedlich sind. Icarus, der Flattermann mit dem sonnigen Gemüt, überquert beispielsweise problemlos Berge und Flüsse, Arachne verwandelt sich bei Bedarf in ein gigantisches Krabbeltier. Da jedoch auch der tapferste Held nur so stark ist wie seine Helfer, müssen Sie zunächst Truppen rekrutieren.



Dank schwenkbarer Kamera behalten Sie immer die Übersicht.

Jeder hat seinen Preis

Es gibt 30 Einheiten mit differenzierten Stärken, Schwächen und verschiedenartigen Fertigkeiten. Medusen können etwa Gegner versteinern, die fliegenden Harphyen vergiften ihre Feinde, während kräftige Minotauren einfach nur mit gigantischen Äxten alle Widersacher fällen. Neben dem Gold, welches Ihre Schergen vernünftigerweise fordern, beschränken auch die so genannten Kommando-Punkte die Truppen-



Nach Beendigung eines Levels erhalten Sie einige Minuten Zusatzzeit, in der Sie auf Schatzsuche gehen können.

aushebung. Jeder Held hat nämlich eine bestimmte Autorität, die ihn nur über ein Heer von fester Qualität und Quantität gebieten lässt. Da mit zunehmender Erfahrung Ihre Helden immer besser mit Rekruten umgehen lernen, wächst logischerweise auch die mögliche Größe der Armee, die sie befehligen. Die Qualität des göttlichen Einsatz-Teams erhöhen Sie mit teuren Updates, die Sie sowohl vor, als auch während der Missionen erstehen können. Ebenso helfen Ihnen magische Gegenstände wie heilende Goldäpfel, Füllhörner, Zauberäxte oder -schilde weiter.

»Positiv fällt die Weiterentwicklung der Charaktere auf.«

Einsatz, Aussehen

Die eigentlichen Missionen lassen sich als eine Mischung aus Rollenspiel und Echtzeitstrategie beschreiben. Die Voxel-Engine stellt die Umgebung aus isometrischer Vogelperspektive dar. Nach Belieben können Sie die Kamera über dem Geschehen rotieren lassen. Auch Befehle wie »Formieren« und »Patrouillieren« stehen zur Verfügung, werden aber auf Grund des nur wenig taktisches Geschick erfordernden Spielprinzips nicht benötigt. An Rollenspiel-Elemente wären etwa zu nennen: der Erfahrungszugewinn Ihrer Helden, das Verwenden von Gegenständen und Zaubern, sowie die hin und wieder zu findenden Rätsel. Weiterhin dürfen Sie sich mit den über die Landschaft verteilten Nichtspielercharakteren unterhalten. Da dies allerdings auch dann funktioniert, wenn Ihre Helden am anderen Ende der Karte herumlungern, hinterlässt dieses »Feature« mildes Unverständnis. Ebenso eigenartig ist die Möglichkeit »Wunschbrunnen« von beliebiger Entfernung zu aktivieren. Das nimmt nämlich den oftmals darin enthaltenen Fallen den Sinn. Speichern dürfen Sie zu jeder Zeit. Diverse Mehrspieler-Modi für bis zu vier Spieler sind ebenfalls vorhanden.

(Volker Schütz/mash)



Die Wahl der Seitenansicht hat sich leider noch in keinem Kampf bewährt.

Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Oh würde Zeus bloß mein Flehen erhöhen und einen Blitz durch meine Soundkarte hämmern! Ich kann es bald nicht mehr ertragen, das ewige Gelabere meiner Pixelmännchen. Anders als bei Command & Conquer reden diese nämlich nicht nur wenn angewählt, sondern quasseln à la Gregor Gysi beim Schnellsprech-Wettbewerb in einem fort. Dass sie überdies meine Befehle stellenweise ignorieren, beziehungsweise genau das Gegenteil machen, fällt nur auf Grund der mangelhaften künstlichen Intelligenz der Gegner nicht auf. Sehr positiv machen sich die kleinen Rätsel, sowie das Weiterentwickeln der eigenen Charaktere bemerkbar. Nicht mit namenlosem Ballista-Futter hat man es zu tun, sondern mit Einheiten, die einem spätestens nach dem dritten oder vierten Auftrag ans Herz gewachsen sind. Dies erklärt letztendlich den von Invictus ausgehenden Reiz.

PRO & CONTRA

- Man gewinnt Helden schnell lieb
- Wenn Scripting funktioniert, dann nett

- Störrische Truppen
- Wechselhafter Schwierigkeitsgrad

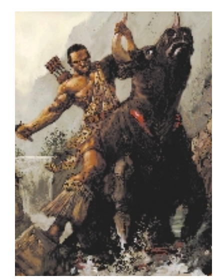


PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	50
Einstieg	70
Komplexität	70
Steuerung	60
Multi-Player	70
SPIELSPASS	**68**



Icarus



Orion



Atalanta



Perseus



Achilles



Arachne

Kletter-Simulation für Aufsteiger

Everest

■ **Hersteller:** GT Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Sie wollten schon immer den Mount Everest besteigen, haben aber Höhenangst? Sind ganz heiß auf Abenteuer, bekommen beim Anblick von Steilwänden aber kalte Füße? Wenn Sie außerdem eine hohe Toleranzschwelle gegenüber Langeweile besitzen, fallen Sie eventuell in die Zielgruppe von Everest.

Als europäischer »Sherpa« wagen Sie mit einer Gruppe von fünf Personen den Aufstieg auf den Berg der Berge, den Mount Everest. Jeder Ihrer identisch aussehenden Klienten hat eine Müdigkeits-, Konditions- und eine Temperatur-Anzeige, sowie eine Wasser- und Sauerstofftank-Übersicht. Das Kontrollieren dieser und das Steuern der äußerst trägen Pixel-Steiger, bleibt ihre einzige Aufgabe während der gesamten Hochtour. Zwischen dem Basis Camp und der Everest-Endstation liegen diverse Hindernisse, etwa Stürme, Lawinen, Leiterüberquerungen und natürlich die unberechenbare, meistens letal verlaufende Maushand-Spastik. **(Volker Schütz/mash)**


Bis auf die Anorakfarbe sehen alle Ihre Klettermaxe gleich klobig aus.



Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Angeln als Simulation, das passt: In jedem Fall so einschläfernd wie das Vormittagsprogramm der Öffentlich-Rechtlichen. Aber Bergsteigen? Welcher durchgeknallte Adrenalin-Junkie, der sich trainingshalber bei -20 Grad an der Fassade seiner Mietswohnung entlang hangelt, würde eine Hirnverweichlichung wie Everest dulden? Die identisch aussehenden Mitglieder des Kletter-Teams erinnern von ihren Bewegungsabläufen verdächtig an unausgeschlafene Zombies. Da sie hin und wieder in ein kakophonisches Gequäke einstimmen, gewinnt der Begriff »Hölle Himalaja« für mich zunehmend an Schärfe.

PRO & CONTRA
- Frostbeulen ausgeschlossen
- Eines der wenigen Spiele, bei dem Abstürze vorprogrammiert sind

Geschicklichkeitsspiel für Profis

Q*bert

■ **Hersteller:** Artech Studios/Atari ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Guten Tag, mein Name ist Q*bert? Häh? Noch nie gehört. Doch, doch, ich war vor über 15 Jahren schon mal bei Ihnen.

Das stimmt: »Q*bert«, der rein gar nichts mit Ernie zu tun hat, sprang schon auf Ataris Heimkonsole VCS 2600 und vielen 8-Bit-Rechnern seine Pyramiden rauf und runter, um deren Felder umzufärben. Schlange Coily, kullernde Kugeln sowie die Chaoten Slick und Sam stören ihn damals wie heute dabei. Im Remake neu ist der Abenteuer-Modus: Darin folgen Sie Magier Z!la, fangen die Drillinge, staunen über die Werke des Ingenieurs A!bol und retten Ihre Freundin Q*dina aus Coilys Fängen. Jede der vier Aufgaben umfasst sechs Level mit mehreren Unterabschnitten, die mit Power-Ups und Bonus-Level gespickt sind. Im Kopf-an-Kopf-Modus färben Q*bert und sein Kumpel Q*dirk, den ein Freund von Ihnen steuert, gleichzeitig Felder um. **(ra)**



Jetzt wird's bunt: Rüsseltier Q*bert färbt allerlei Pyramiden um.



Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

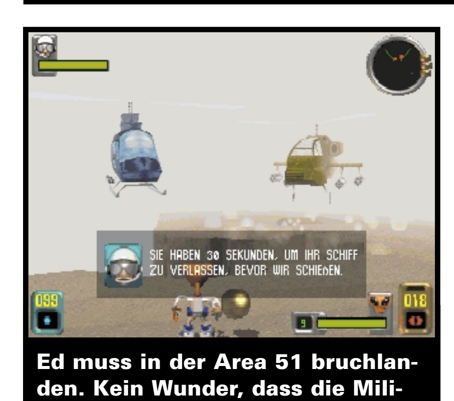
Seufz – das waren noch Zeiten, in denen ich ganze Nachmittage mit Q*bert, Pac Man und Konsorten verbrachte. Auch im Remake macht der Rüsselknabe Laune, doch oft möchte ich ob des wilden Schwierigkeitsgrades selbst »@!#?@!« rufen. Doppelt schade, dass ich im Abenteuer-Modus die vier Aufgaben nicht sofort anwählen kann, sondern erst eine geschafft haben muss, um die nächste zu beginnen. Gottlob gibt es eine Speicherfunktion. Q*bert ist Kult. Die knackige Lernkurve könnte jedoch verhindern, dass er übermäßig viele neue Freunde gewinnt. Eigentlich schade. So schön wie er flucht kaum jemand.

PRO & CONTRA
- Abenteuer-Modus
- Drollige Geräusche
- Schwer. Sehr schwer.

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene

Attack of the Saucerman

■ **Hersteller:** Psygnosis ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 32 MByte RAM



Ed muss in der Area 51 bruchlanden. Kein Wunder, dass die Militärs nicht entzückt sind.

Außerirdische vom Planeten NEDCO bedrohen die Erde. Um das interstellare Kräfteverhältnis besorgt, entsenden die grimloidischen Kollegen zur Rettung ihren besten Kämpfer: Ed.

Wider Erwarten handelt es sich hierbei nicht um einen sprechenden Paarhufer, sondern einen mehr oder weniger humanoiden Zweibeiner. Er absolviert seine wichtige Aufgabe springend, rennend und schießend. Die dreidimensionalen Level, wie etwa die Area 51, sind liebevoll gestaltet, wenn auch in schlichter Grafik gehalten. Ed beispielsweise wird – wie seine animierten Sprite-Freunde – nur in einer Auflösung von 320 mal 200 Pixel dargestellt, ebenso manches Zwischenmenü und sogar das Spiele-Logo. Außergewöhnlich an diesem »Jump and Run« ist, dass die Hintergrund-Geschichte nach jedem Level durch den Protagonisten weitererzählt wird. Dies wie auch die witzige »Mars Attacks!«-Musik erinnern insgesamt eher an Adventure-Spiele.

(Volker Schütz/mash)



Standpunkt

VOLKER SCHÜTZ

Attack of the Saucerman hätte ein durchaus kaufenswertes Adventure werden können, selbst mit der niedrigen Sprite-Auflösung. Als Geschicklichkeits-Spiel erweckt es jedoch den Eindruck einer Kettensäge im Kreissaal: Sowohl von der Steuerungspräzision, als auch vom ersten Anblick. Eine marsianische Flug-Flunder, platt gewalzt auf der Lkw-Spur der A7, versprüht mehr Charme.

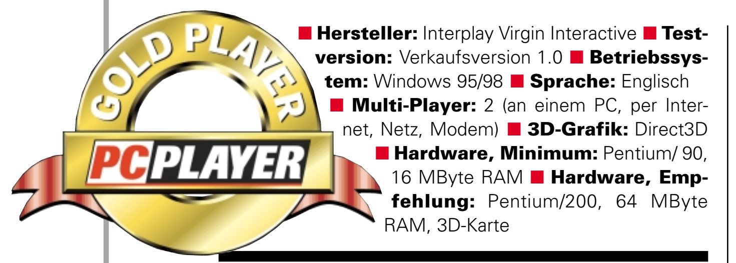
PRO & CONTRA

- **Drollige Geschichte**
- **Ulkige Mars-Attacks-Musik**

- **Sprites in mieser Auflösung**
- **Steuerung von und für Grob-Motoriker**

Billard-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Virtual Pool Hall



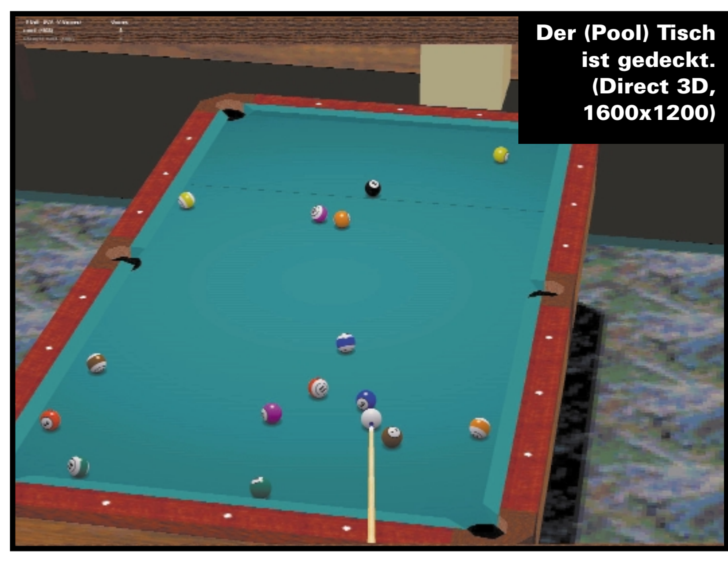
■ **Hersteller:** Interplay Virgin Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multi-Player:** 2 (an einem PC, per Internet, Netz, Modem) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/ 90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Kaum ein Monat vergeht ohne neue Billard-Simulation. Selbst Genre-König »Virtual Pool 2« startet runderneuert durch.

Schon seinerzeit mit einem Goldplayer gekürt, geht Interplays virtuelles Pool-Billard in erweiterter Form ins Rennen.

Neben der gewohnt üppigen Auswahl zwischen mehreren 8er-Ball-Varianten, 9er-Ball, 14/1 (Straight Pool) und diversen Kneipenspielen (wie Bandenpool, 3-, 6- und 10-Ball), wurde dem Programm nun auch Snooker hinzugefügt. Außerdem ist erstmals eine angemessene Karambolage-Simulation mit Einband- und Dreiband-Billard vertreten.

Was neue Varianten wie »Cribbage« oder »Cowboy« bringen, sei dahingestellt. Allen Spielarten liegt jedoch perfektes Regelwerk zu Grunde und wer üben will, darf inklusive Hilfslinien trainieren oder die erneut enthaltenen Top-Lehrvideos betrachten und nachspielen. An der beispiellos guten Steuerung wurde gottlob nichts verändert und so befördern Sie die Kugeln mittels fein dosierbarem Mausstoß, in Verbindung mit etwaigen Tastaturkommandos, in die Taschen. Dabei ist der Tisch stets frei in alle Winkel kipp- und zoombar. Dank Optionsvielfalt sind sogar Lochgröße und Tuchbeschaffenheit variabel. **(Monika Lechl/ra)**


Der (Pool) Tisch ist gedeckt. (Direct 3D, 1600x1200)

Wieder dabei: die Lehrvideos mit Mike Sigel und Lou Butera.



Karambolage ist diesmal mit von der Partie.


Zoooom! Kugeln zum Greifen nahe ...

Standpunkt

MONIKA LECHL

Zum Glück hat Interplay hier nichts verschlimmbessert. Im Gegenteil: Die bis dato arg vernachlässigten Karambolage-Spieler erhalten endlich eine gute Simulation, und wer auch mal Snooker spielt, hat alles in einem, ohne Virtual Snooker kaufen zu müssen. Die angepriesene Verbesserung der KI ist vorhanden, aber nur für Kenner wirklich spürbar. Fazit: Wer den (oder die) Vorgänger besitzt, sollte abwägen, wie viel ihm besagte Neuerungen bedeuten. Wer noch keine Billard-Simulation hat, muss unbedingt zugreifen, Virtual Pool Hall ist eindeutig die beste!

PRO & CONTRA

- Tadellose Ball- und Banden-Physik
- Exzellente Steuerung
- Simple Handhabung
- Enorm optionsreich

- Lästige Registrierungsaufforderung

FAKTEN

- Enthält alle relevanten Billard-Variaten
- Trainingsmodus mit Hilfslinien
- Lehrvideos mit Nachspieloption
- Frei positionierbare Kamera
- Präzise Steuerung
- Unglaubliche Optionsflut
- Verbesserte Künstliche Intelligenz


PCPLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	80
Einstieg	80
Komplexität	80
Steuerung	90
Multi-Player	80
SPIELSPASS	88

Flipper-Simulation für Einsteiger

Lula Flipper

■ **Hersteller:** Independent Arts/CDV ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 an einem PC ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/300, 64 MByte RAM



In dieser Perpektive (vertikal scrollend) ist Lula besonders schön zu erkennen.

Der Karlsruher Vertrieb CDV läßt nicht locker: Nach wie vor räkelt sich Busenwunder Lula in allen möglichen oder unmöglichen Spielen.

Diesmal beherrscht das Püppi vier verschiedene Flippertische, die allesamt mit ihrem Konterfei oder denen weiterer williger Mätressen geschmückt sind. Wohl besitzt jeder Tisch eine »Location«, die man durch gezielte Ballschüsse in die eine oder andere Ecke erreichen kann. Dann läuft sogar ein kleines Bonus-Spielchen ab. Doch die Tische selbst sind äußerst einfallslos, eine 180-Grad-Rampe schon fast das höchste der Gefühle. Außerdem ist die Kugelphysik schlecht, eine Geschwindigkeitserhöhung bei langandauernder Fall-Phase etwa gibt es nicht, und die Murmel selbst wird nicht berechnet, sondern durch ein Bitmap dargestellt. **(uh)**



UDO HOFFMANN

Standpunkt

Bei Lula-Spielen verfährt CDV offensichtlich nach folgendem Muster: Die Rechte an allen möglichen Trash-Programmen werden günstig aufgekauft und mit Erotik-Elementen verschönt. Ede Klabuster und andere Arbeitslose werden aufmerksam, lassen ein paar Ausgaben der »Praline« aus, sparen sich in zwei Monaten das Geld zusammen und veranstalten dann mit dem erworbenen Spiel einen zünftigen Männerabend. Eine recht simple Masche.

Flipperfreunde aber meiden den Lula Flipper wie Graf Dracula das Tageslicht. Sind doch die Tische denkbar unattraktiv, um nicht zu sagen langweilig. Immerhin aber: Das Spiel funktioniert und ist keine ganz so trübe Mischung wie das berüchtigte Wet Attack.

PRO & CONTRA

- **Spielbar** (Pro)
- **Langweilige Tische** (Contra)
- **Schlechte Ballphysik** (Contra)

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

Team Alligator

■ **Hersteller:** Simis/GT Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Januar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.) ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 8 (Internet, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 4MB-Direct3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16MB-Direct3D-Karte

Die »Team Apache«-Designer legen ihr neues Werk vor. Diesmal fliegen Sie für Russland.



Feuer frei! Mit der 30mm-Kanone können Sie jede Menge Unsinn anstellen. (Alle Bilder Direct3D, 640x480)



Immer mit dabei: Ihr treuer Waffenoffizier, der auf Wunsch auch selbstständig agiert.



Auf der taktischen Karte können Sie vor dem Einsatz Wegpunkte ändern.

Die neueste Entwicklung auf dem Kampfhubschrauber-Markt ist der Ka-52 »Alligator«. Diese zweisitzige Abart des Ka-50 zeichnet sich durch hervorragende Wendigkeit und Vielseitigkeit aus.

Ein besonderer Clou sind die Doppel-Rotoren. Da sich diese gegeneinander drehen, ist kein stabilisierender Heckrotor notwendig, weswegen die hintere Sektion des Hubschraubers mehr einem Flugzeug gleicht. Neusten Informationen zufolge arbeitet der Hersteller mittlerweile an einer Version namens Ka-50 (2), in der die Piloten nicht nebeneinander sitzen sollen – wie im Spiel gezeigt -, sondern in der üblichen Tandem-Position.

»Das Fliegen ist ein Vergnügen.«

Zwei Kampagnen

Zwei semi-dynamische Kampagnen-ähnlich wie diejenigen in Team Apache – stehen an, die nach Weißrussland und Tadschikistan führen. Außerdem gibt es Einzel- und Schnelleinsätze, bei denen Sie sich gleich ins Gefecht stürzen dürfen. Wie beim Vorgänger haben Sie dabei die Kontrolle über eine Hubschrauberstaffel. Allerdings sind es hier bis zu 16 Helikopter, darunter nicht nur Ka-52, sondern auch Mi-28 »Hokum« und Mi-24 »Hind«. Um Ihre Teamkollegen müssen Sie sich ebenfalls kümmern, damit sie während eines Feldzuges nicht durchdrehen oder aus einem sonstigen Grunde ersetzt werden müssen. Dazu loben Sie sie oder brüllen sie an, je nach persönlicher Vorliebe. An kleinen Aufmerksamkeiten haben die Designer eine größere Auswahl eingebaut, als die kümmerliche Runde Eis bei Team Apache. So gibt es jetzt etwa Zigaretten, zeitlich stimmende Bezahlung (!), amerikanische Schokolade oder Fronturlaub – während dem Sie natür-

FAKTEN

- 2 Kampagnen
- Über 100 Missionen
- Team-Management
- Bis zu 16 kommandierbare Hubschrauber
- Seelischer Beistand für Piloten notwendig



Die Flugeigenschaften des Ka-52 sind ein Traum; diese Panzer haben keine Chance gegen den fliegenden Albtraum und explodieren unspektakulär.


Oft verstecken sich Gegner zwischen Häusern.

lich auf Ihren Untergebenen verzichten müssen. Sogar an ein Frontbordell haben Ihre Vorgesetzten gedacht. Ihre Mannen sind jedoch rechte Warmduscher und Matratzenschläfer, die nach zwei Einsätzen schon Beistand benötigen – auch das hatten wir schon im Vorgänger.

»Ihre Mannen sind Warmduscher.«

Der Nachschub rollt

Waffen lassen sich nicht komplett frei auswählen, sondern kommen in Paketen. Immer dabei haben Sie ein starres 30mm-Geschütz und eine schwenkbare, zielverfolgende 23mm-Kanone, dann ein Sortiment von gelenkten und ungelenkten Raketen gegen Boden- und Luftziele. Auch Freifallbomben finden sich im Inventar.

Das reine Fliegen des Ka-52 gestaltet sich als echtes Vergnügen. Ich weiß nicht, ob der Helikopter tatsächlich so gut zu fliegen ist, aber selbst mit komplett eingeschalteten Aerodynamik-Optionen hat man immer die absolute Kontrolle über den Alligator. Selbst ein seitlicher Flug ist supereinfach – sehr beeindruckend! Optisch erwartet Sie wenig Aufregung. Der Detailgrad der Einheiten, wie die immerhin vorhandenen Soldaten, könnte höher sein, allgemein ist die Gegend etwas unbelebt.


Der reale Ka-52 muss bald möglicherweise der Version Ka-50 (2) weichen, die zwei hintereinander angeordnete Sitze hat.

Im Mehrspieler-Modus finden Sie zwei Spiel-Modi: Einmal das klassische Deathmatch, in dem bis zu acht Piloten gegeneinander fliegen, dann gibt es noch einen kooperativen Modus, bei dem Sie jede Einzelspieler-Mission im Team fliegen dürfen – allerdings nur mit maximal sechs menschlichen Besatzungsmitgliedern.

Technik-Tipp: Schalten Sie die Option »Gelände-Geometrie« allenfalls auf ein Mittelmaß, da ansonsten nur noch sehr schnelle Rechner ein ruckelfreies Bild liefern. Übrigens: Unsere Testversion lief mit keiner GeForce-Karte. Die demnächst erscheinenden Treiber sollen laut Simis Abhilfe schaffen. **(mash)**


Der Detailgrad reicht hinunter bis zum einzelnen Soldaten.


Diese beiden Lkws werden zu Kleinholz verarbeitet.

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Noch schöner als Team Apache ist Simis diese Helikopter-Simulation gelungen. Die Designer lernten aus dem Vorgänger mit den teils peinlichen Eigenarten der Piloten. Geblieben ist das Team-Management, ein einzigartiger Punkt des Spiels. Während eines Feldzuges müssen Sie auf Ihre Schäfchen achten und für ihr körperliches wie seelisches Wohlergehen sorgen. Das Flugmodell lässt auch wenig zu wünschen übrig, die Steuerung des Helikopters wurde inklusive Dingen wie Bodeneffekte und Drehmoment hervorragend umgesetzt. Allein die Optik könnte ein komplettes Facelifting vertragen. So sehen etwa die Explosionen von unspektakulär bis hin zu »War da was?« aus. Auch der nicht bis ins Krisengebiet fliegende Autopilot und Fitzeligkeiten beim Bedienen des HUD fallen negativ auf, aber nicht sonderlich ins Gewicht.

PRO & CONTRA

- Team-Management
- Sehr schönes Flugmodell
- Optisch nicht aufregend
- Kleine Bedien-Fitzeligkeiten

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	60
Einstieg	60
Komplexität	70
Steuerung	80
Multi-Player	70
SPIELSPASS	72

Sportspiel für Einsteiger

Bowling, Darts, Minigolf

■ **Hersteller:** Franzis Verlag ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-player:** bis 4 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** 486er, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/60, 16 MByte RAM

Die 30 Mark günstige Sammlung schaut aus, als wäre der Computer gerade eben erst erfunden worden.

In **Bowling** legen Sie die ungefähre Bahn Ihrer Kugel fest, um – na, raten Sie mal – Kegel zu treffen. Ein schwarzer Kreis rast dann auf die Holzkeulen zu und schon sehen Sie ein Bild, bei dem einige Kegel sogar am Boden liegen. Bei **Darts** klicken Sie auf das Wurfbrett und etwas weiter unten finden sich dann die Pfeile. In **Minigolf** dürfen Sie sogar den Ball platzieren und die Maus entsprechend lange drücken, was sich auf die Schlagstärke auswirkt. Selbst angegraute



Von wegen 3D: spartanisches Minigolf.

Spielesammlungen fürs gleiche Geld sind technisch, optisch und spielerisch eine Generation voraus. **(dk)**



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Little Kings

■ **Hersteller:** Franzis Verlag ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-player:** bis 3 (Modem, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/100, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM

Mit den strategischen »Little Kings« haben Sie die Möglichkeit, ohne den gängigen Echtzeit-Stress Ländereien zu erobern.

Ihre sauer ersparten Steuergelder investieren Sie entweder in Rekruten oder Sie treiben Handel mit den Gegnern, die Ihnen dann, wenn Sie Geld brauchen, Lebensmittel und Rohstoffe überlassen. Ist Ihre Armee bereit, können Sie sich die benachbarten Territorien unter den Nagel reißen. Kommt es zum Kampf, wird ein Übersichtsmenü mit vorhandenen Truppen eingeblendet. Der Clou ist jedoch, dass die Größe der Truppen unbekannt ist. Greifen Sie die falsche Armee an, können Sie



Heuern und Handeln – alles rundenbasiert.

also ganz schön ins Fettnäpfchen treten. Nervig sind unangeforderte Werbebanner, die manchmal das 30 Mark teure Geschehen unterbrechen. **(dk)**



Strategiespiel für Einsteiger

Othello de Luxe

■ **Hersteller:** Franzis Verlag ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-player:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/60 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/90, 32 MByte RAM

Die Computer-Veteranen unter uns spielten schon vor gut 15 Jahren auf einem Commodore 64 diese, an den Brettspiel-Klassiker Reversi erinnernde Umsetzung.

Auf einem Schachbrett mit 64 Feldern setzen Sie und Ihr Gegner abwechselnd jeweils einen Spielstein. Diese platzieren Sie idealerweise so, dass die des Gegners dazwischen liegen. Und, oh Wunder, was passiert? Sie werden Ihre. Der Computer legt seine Steine natürlich ebenfalls so geschickt, um das gleiche Ziel zu erreichen. Schließlich gewinnt derjenige, der seinen Gegner entweder ausgelöscht hat oder auf dem vollen Schachbrett die meisten Steine besitzt. Wichtige Ereignisse teilt das Pro-



Klassisches Brettspiel mit simpler Grafik.

gramm Ihnen in einer leicht sächsisch angehauchten Sprachausgabe mit. Für kurze Zeit ein halbwegs erträglicher und mit nur 30 Mark recht günstiger Spiele-Quickie. **(dk)**



Rennspiel für Einsteiger

Autobahn Total

■ **Hersteller:** Incagold/Bright Star ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-player:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Man lernt doch immer noch dazu. Heutige Lektion: »Autobahnraser 2« ist gar nicht mal so übel.

Hier ist der Beweis: dieser unangenehm müffelnde Haufen Schrott. Im Umfeld einer unglaublich veraltet wirkenden Grafik fahren Sie auf 30 Autobahnen, die vermutlich alle noch zur Zeit des Wirtschaftswunders gebaut wurden. Unterschiedliche Strecken sucht man vergebens: Etwa zehn Kurs-Elemente (starke Linkskurve, Tunnel) werden in wechselnder Reihenfolge abgespult.

Das Fahrverhalten ist mies, Abwechslung gleich Null, ganze zwei Spiel-Modi (gegen die Uhr oder den Computerschnösel, nur zwei



Angeblich befinden Sie sich hier auf der Autobahn von Duisburg nach Essen.

verschiedene Autos). »Lektion begriffen?« »Ja, Herr Lehrer. Im Vergleich dazu ist Autobahnraser 2 sogar ein echtes Spitzenspiel.« **(uh)**



Rollenspiel für Einsteiger bis Profis

Planescape: Torment

ZWEIT-TEST
DEUTSCHE VERSION



Hersteller: Black Isle/Interplay ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch (Test der engl. Version in: PC Player 2/2000) ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM



Auftrag ausgeführt: Die Planescape-Übersetzung ist gelungen.

Heiteres Personenraten: Wer bin ich? Unser heutiger Kandidat: der Namenlose. Applaus für den Helden aus Sigil.

Ganz klar: »Planescape: Torment« gehört schon jetzt zu den Anwärtern auf den Titel Rollenspiel des Jahres. Die Suche des Namenlosen gestaltet sich äußerst abwechslungs- und spannungsreich. Das sehr textlastige Spiel (nach Interplay-Angaben soll es mehr Wörter als Microsofts Multimedia-Enzyklopädie »Encarta« enthalten) hat die Eindeutschung ohne Blessuren überstanden: Die Stimmung des englischen Originals wird nicht durch Mundart- Sprecher und dergleichen verschandelt. Nur Annah klingt wie ein vierzigjähriges Waschweib und nicht halb so attraktiv, wie sie sein sollte. Dafür spricht kein Geringerer als Hannes Jaenicke (»Bandits«) den Namenlosen. **(ra)**



Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Wenn Ihr Englisch ein wenig eingerostet ist und Sie sich deshalb lieber deutsche Spielefassungen kaufen, kann ich Ihnen die von Planescape: Torment vorbehaltlos empfehlen. Zwar gibt es einige kleine Ausrutscher wie die Anrede »Schleifer« (im Original »Cutter«) oder die Bezeichnung »Stock« für »Hive«, aber die halten sich in Grenzen. Die deutsche Schachtel enthält ein Poster mit Kurzinfos, welches der US-Packung fehlt. Eine Liste aller Zaubersprüche gibt es jedoch dort nicht. Weitere Details zum Spiel finden Sie übrigens auch als PDF-Datei auf der Heft-CD.

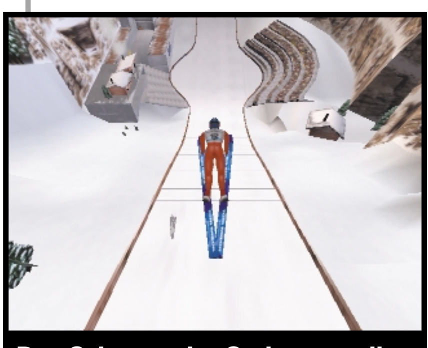
PRO & CONTRA

- **+ Gelungene Übersetzung**
- **+ Viele Mini-Aufgaben**
- **+ Tolle Atmosphäre**
- **– Viel zu lesen**

Sportsimulation für Einsteiger

Skispringen 2000

■ **Hersteller:** VCC Entertainment ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (an einem PC) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte



Den Schatten des Springers sollte man für eine erfolgreiche Landung nicht aus den Augen verlieren.

Fand man Skispringen bisher nur als Disziplin bei Uraltspielen wie »Winter Challenge«, so hat die Popularität der »deutschen Adler« auch dieser Randsportart ein eigenes Computerspiel beschert.

Gesteuert wird mit der Maus. Ein Klick für Absprung und Landung, sowie ein leichtes Bewegen der Maus zum Korrigieren, zum Wechseln in den V-Stil und zum Aufmachen vor dem Aufsetzen - das war's ...

Auf den vier Schanzen (Garmisch, Oberstdorf, Innsbruck, Hakuba) stehen sich stets dieselben acht Kontrahenten gegenüber. Steuert der Computer die Gegner, darf man sich über Sprünge von 60 Metern im ersten und 120 Metern im zweiten Durchgang nicht wundern. Mannschaftsspringen, Originalnamen oder eine Weltrangliste kennt »Skispringen 2000« nicht. Auch die Soundkulisse ist trist: Jubel über gelungene Sprünge und Gelächter bei einem Sturz – mehr gibt es nicht. Die besten Sprünge werden zu Analysezwecken gespeichert und als Dreingabe gibt's ein Video-Interview mit Jens Weißflog. **(Thierry Miguet/md)**



Standpunkt – THIERRY MIGUET

Also wirklich, da hat ja jede alte Pong-Konsole mehr Spieloptionen! Wieso nur sieben Gegner? Warum immer nur das gleiche Turnier? Spätestens bei der Skiauswahl (Welche Farbe hätten Sie denn gern?) überkommt mich das Gefühl, dass den Entwicklern das halbfertige Spiel aus den Fingern gerissen wurde, um noch rechtzeitig zur Vierschanzen-Tournee fertig zu werden. Schade, denn das Schanzen-Design und die Steuerung sind brauchbar. Daher lasse ich mir Skispringen 2000 als Partygag oder Zeitvertreib in der Mittagspause gerade noch gefallen.

PRO & CONTRA

- **+ Nette Grafik**
- **− Optionsarmut**
- **− Nur ein Turnier**

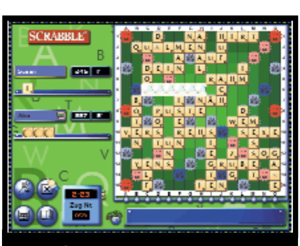
Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Scrabble

■ **Hersteller:** Mattel Media ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-player:** bis 4 (an einem Rechner, Modem, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32MByte RAM

Wer hat in seinem Leben nicht schon das Original gespielt? Nun ist das weltbekannte Kreuzwortspiel »Scrabble« erstmals mit der offiziellen Lizenz für den PC umgesetzt worden.

Wie im Brettspiel bilden Sie aus den Buchstaben Wörter, die auf dem Spielbrett abgelegt werden, um dafür Punkte zu kassieren. Akzeptiert werden nur Begriffe aus dem Duden. Dabei dürfen Sie sogar zwischen der alten und der neuen Rechtschreibung wählen. Beim Simultan-Spiel bekommen beide Gegner die gleichen Buchstaben und nur das Wort mit den meisten Punkten wird ausgelegt. Das Nachziehen der Buchstaben zum Bänkchen-Auffüllen ist etwas nervig, weil jeder Spielstein einzeln angeklickt werden muss. **(su)**



Ein falsches Wort und Ihre Steinchen lösen sich in Rauch auf.



Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Mah Jongg 2

■ **Hersteller:** Data Becker ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multi-player:** bis 2 (an einem Rechner, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** Direct 3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Die altehrwürdige Knobelei hat runde 2500 Jahre auf dem Buckel, stammt ursprünglich aus China und wurde bereits unzählige Male versoftet.

Ihre Aufgabe ist es, 144 übereinander gestapelte Steine paarweise abzuräumen. Das 30 Mark teure »Mah Jongg 2« bietet neben fünf Steinsätzen und 20 Aufbautypen einen Editor, sowie eine 2-Spieler-Option. Im hektischen Kampf gegen die CPU klicken dabei beide Parteien parallel die Steinpaare weg. Das altbackene Spielprinzip wurde natürlich aus Methusalems Bart gezwirbelt, in Anbetracht der überaus frischen Präsentation, der tadellosen Bedienbarkeit und des originellen Mehrspieler-Modus fällt das aber gar nicht so arg ins (Wertungs-) Gewicht. **(md)**



Wer zuerst klickt, sackt im Duell-Modus die Steinpaare ein. (Direct 3D)



Denkspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Trivial Pursuit
Jahrtausend-Editon

■ **Hersteller:** Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 6 (an einem PC, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM



Wer bekommt zuerst alle Käse-Ecken zusammen?

Einer der moderneren Brettspiel-Klassiker ist das altbekannte »Trivial Pursuit«, das hier sein Millenniums-Revival erlebt.

Neben der normalen Disziplin, bei der Sie durch richtige Antworten Steine sammeln, gibt es auch **Party-Pursuit**: Hier sollen maximal drei Mitspieler Fragen lösen, indem sie zunächst eine Taste drücken und dann die korrekten Lösungen angeben. Auf das Spielfeld wird dabei komplett verzichten, wodurch der Ablauf wesentlich rasanter ist. **Punkte-Pursuit** läuft ähnlich ab, nur bekommen Sie für die richtige Antwort Punkte je nach Schwierigkeitsgrad. Wer zuerst eine bestimmte Summe beisammen hat, gewinnt. Trivial Pursuit ist ein reines Mehrspieler-Programm, das Sie an einem Rechner, per Netzwerk und Internet spielen können. Auch die »Internet Gaming Zone« von Microsoft (www.zone.com) unterstützt das Produkt.



Standpunkt – MARTIN SCHNELLE

Eine nette kleine Umsetzung des Brettspiel-Klassikers. Die Fragen sind hübsch aktuell und beziehen sich teils auf Ereignisse von 1999, fallen allerdings etwas schwieriger aus. Jüngere Kinder dürften wohl ihre Probleme damit haben. Auch die beiden zusätzlichen Spiel-Modi gefallen. Leider tröstet das alles nicht darüber hinweg, dass Brettspiele meistens in ihrer Urform am meisten Spaß machen. Auch die schlechte Texterkennung bei der Eingabe von Wörtern und die fehlenden Computergegner stören etwas. Trotzdem kann man in geselliger Runde vor dem Rechner hier seinen Spaß haben.

PRO & CONTRA
- (+) Aktuelle Fragen
- (−) Nur Mehrspieler-Modi

Brettspiel-Umsetzung für Einsteiger und Fortgeschrittene

Monopoly
Jahrtausend-Editon

■ **Hersteller:** Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 2 (Modem), bis 6 (an einem PC, Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 64 MByte RAM



Kriegsschiff gegen Rennwagen - wer wird gewinnen?

Schon mehrfach für den PC umgesetzt (unter anderem von Westwood Studios) bekommen Sie auch für das neue Jahrtausend eine aktuelle Version des Parker-Evergreens »Monopoly«.

Bis zu sechs Mitspieler versuchen durch den Kauf und die Bebauung von Grundstücken Konkurrenten in die Pleite zu treiben. Die Original-Regeln von 1935 können vielfältig modifiziert werden: Einen komplett neuen Spiel-Modus suchen Sie allerdings vergeblich. Außer an einem PC dürfen Sie sich im Netzwerk oder per TCP/IP-Verbindung verlustieren, über die Microsoft Internet Gaming Zone (www.zone.com) können Sie sich mit aller Welt zu einem kleinen Match verabreden. Auf Wunsch basteln Sie mit dem Editor ein neues Spielfeld zusammen. **(mash)**



Der Blickwinkel ist auf Wunsch frei wählbar.



Standpunkt – MARTIN SCHNELLE

Genau wie bei Trivial Pursuit macht die Computer-Version von Monopoly Spaß, doch eine Runde am Original-Spielbrett ist allemal mitreißender. Denn leider fehlen via PC spezielle Modi, die beispielsweise dem Spieler ein anderes Ziel vorgeben, als alle Konkurrenten in den Bankrott zu treiben. Darüber können auch halbwegs gewitzte Computergegner nicht hinwegtrösten. Ich spiele Monopoly lieber mit echten Freunden.

PRO & CONTRA
- (+) Halbwegs fähige Gegner
- (−) Keine speziellen Spiel-Modi

Action-Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Nox

■ **Hersteller:** Westwood/Electronic Arts ■ **Testversion:** Beta vom Januar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multiplayer:** bis 32 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200 MMX, 48 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM

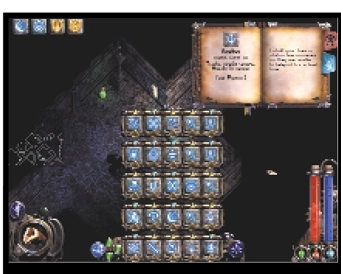
Was Blizzard kann, vermag Westwood doch schon lange. Und kaum drei Jahre später ... Aber mal ganz spottfrei: Dieser »Diablo«-Abkömmling besitzt durchaus seinen eigenen Reiz.



Heiß geht's her: Dieser Herr zaubert nicht zu seinem Vergnügen, sondern aus tödlichem Ernst. (Alle Bilder 640 mal 480)



Touristen sind in Nox kaum anzutreffen; dabei gibt es durchaus sehenswerte Landstriche.



Die Anzahl an Zaubersprüche befriedigt auch gehobene Ansprüche.

FAKTEN

- »Diablo«-inspiriertes Action-Rollenspiel
- 3 verschiedene Charakterklassen (Krieger, Beschwörer, Magier)
- ... mit jeweils 11 eigenen Solo-Missionen
- ... und eigenen Fähigkeiten
- 20 verschiedene Waffen
- 57 verschiedene Zaubersprüche
- 5 verschiedene Multiplayer-Spiele

Selbst im Land, wo die Strategiespiele blühen (die Rede ist von Deutschland), kann nicht immer nur Echtzeit sein. Und nachdem die Rollenspiel-Reihe »Lands of Lore« allmählich in entwürdigendem Alterschwachsinn versinkt und auch sonst nicht alles so erfolgreich war, was den Namen Westwood trug, war es an der Zeit für einen neuen Erfolg, ein neues Konzept.

Also, aus der Sache mit dem neuen Konzept ist nichts geworden. Aber einen Erfolg trauen wir den Wüstensöhnen aus Las Vegas mit dem durchgestylten »Nox« durchaus zu. Vor allem, da »Diablo 2« in letzter Zeit nur noch durch Terminverschiebungen von sich reden macht ...

Es war einmal ein Automechaniker

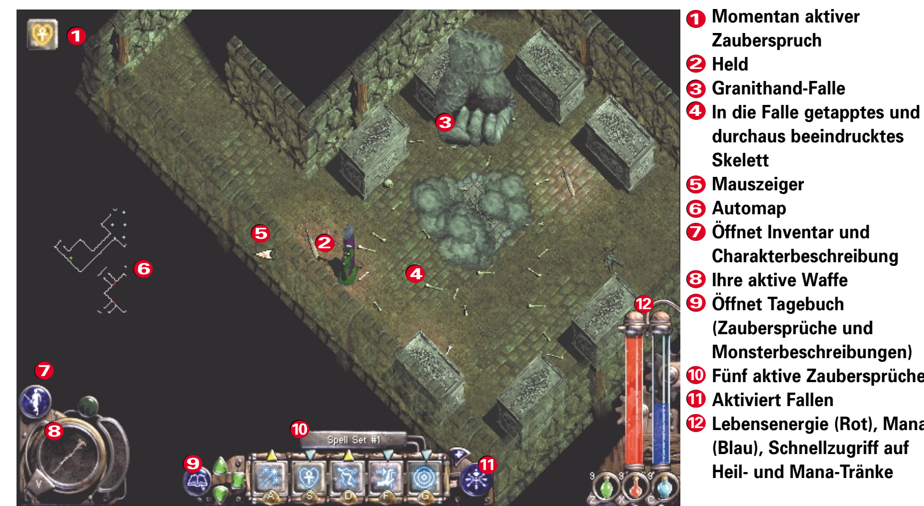
Jack, so hieß dieser Automechaniker, saß zufrieden mit seiner Freundin vor dem Fernseher, trank Bier und aß Chips. Hätte man Jack gefragt – niemals wäre er auf die Idee gekommen, alberne Abenteuer zu erleben oder irgendwelche Welten zu retten. Geht es Ihnen da nicht manchmal genauso? Na, gratuliere: endlich ein Held, mit dem Sie sich völlig identifizieren können.

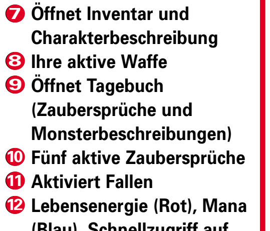
Also, Sie sitzen vor dem Fernseher. Und plötzlich reißt der Himmel auf, Sie werden in ein Dimensionsloch geschleudert und finden sich in Nox wieder, dem Reich der Hexe Hecubah. Ein Prachtweib, wohlgeformt und nicht ohne Witz – leider aber abgrundtief böse und an der Vernichtung aller Menschen interessiert. Wollen Sie überleben und wieder heim vor die Glotze, wird Ihnen nichts anderes übrig bleiben, als es Hecubah ordentlich zu besorgen.

Drei Möglichkeiten stehen Ihnen offen. Wollen Sie Hecubah als starker Krieger (»Nicht mit mir, Baby!«) gegenübertreten? Wollen Sie ihr als schwacher Magier mit Zaubersprüche eins auf den bösen Pelz brennen? Oder jagen Sie ihr als Beschwörer mit einem Bogen ein paar Pfeile in die richtigen Körperteile und lassen die

»Eben noch vorm Fernseher, plötzlich in der Wildnis!«

Überreste von Ihren tierischen Freunden beseitigen? (Näheres dazu siehe Kasten auf Seite 123) Egal, wofür Sie sich entscheiden, der Weg der Hexenbeseitigung ist lang.





1. Momentan aktiver Zauberspruch
2. Held
3. Granithand-Falle
4. In die Falle getapptes und durchaus beeindrucktes Skelett
5. Mauszeiger
6. Automap
7. Öffnet Inventar und Charakterbeschreibung
8. Ihre aktive Waffe
9. Öffnet Tagebuch (Zaubersprüche und Monsterbeschreibungen)
10. Fünf aktive Zaubersprüche
11. Aktiviert Fallen
12. Lebensenergie (Rot), Mana (Blau), Schnellzugriff auf Heil- und Mana-Tränke

Aller Anfang ist schwer

Zuerst wissen Sie nämlich gar nicht, was los ist. Sie müssen sich in Ihrem gewählten Beruf üben und hierzu einen Lehrmeister finden. Erst später realisieren Sie die Hintergründe und die tödliche Gefahr. Bis es aber soweit ist, steuern Sie Jack über eine dreidimensional von schräg oben dargestellte Welt und erleben seine Wandlung vom schmächtigen Pimpf zum Weltenretter hautnah mit.

»Vom Pimpf zum Weltenretter.«

Jack wird mit der Maus gesteuert. Er schaut immer in die Richtung der Mausspitze, ein Klick auf die rechte Schaltfläche lässt ihn sich bewegen (Mauszeiger nah an der Spielfigur: Gehen. Mauszeiger weiter weg: Rennen). Praktisch nie bleibt Jack dabei an Kanten hängen, außerdem reagiert er sehr spontan. Mit einem Druck auf die linke Taste schwingt er die Fäuste oder die Waffe Ihrer Wahl. Gezaubert wird per Tastatur – Sie legen hier bis zu fünf Zauber in fünf vorbereitete Leisten. Eine gute Idee sind knapp darunter liegende Notfall-Tasten für Nahrungsaufnahme, Entgiftung und Mana-Trank. Ein Druck genügt, und Sie futtern solange Äpfel oder Schweineschnitzel, bis Sie wieder genesen sind. Insgesamt gesehen läuft das Ganze recht zufrieden stellend ab, auch wenn man im Eifer des Gefechts gelegentlich mal auf die falsche Taste kloppt. Lässt sich aber auch umkonfigurieren.

Als Zweites fällt das so genannte »True-Vision«-System auf: Sie sehen immer nur das auf dem Monitor, was auch Ihr Alter Ego sehen kann. Steht er vor einer Wand, werden sämtliche Bereiche hinter der Wand schwarz dargestellt, blickt er durch ein Fenster, erhellen sich dahinter nur die Bereiche, die auch Jack erblickt. Eine gute Idee, zweifelsohne, verstärkt sie doch das Gefühl der Echtheit für die Spielumgebung. Der Nachteil ist allerdings, dass häufig weite Teile des Bildschirms schwarz sind, was Nox nicht unbedingt zum Lieblingsspiel für Depressive macht. Außerdem flackert es höchst unbeständig, wenn Sie etwa ein Dorf durchschreiten oder schmale Gänge mit vielen Abzweigungen durchqueren, da sich das Blickfeld von Jack dann ununterbrochen ändert. Ein Effekt, mit dem sich nicht →



Ein guter Freund des Beschwörers ist der gemeine Höhlenbär.



Skelettgrillen leicht gemacht: Erst locken wir die Untoten auf die Gitter, dann öffnen wir das Ventil.



Mit Symbolen werden verschiedene Unpässlichkeiten angedeutet. Dieser Kerl zum Beispiel ist betäubt und kann sich nicht mehr bewegen.

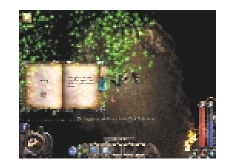


In dieser Zwischensequenz versucht sich die olle Hecubah in der Kunst der Zombie-Beschwörung.





Für jedes der immerhin 33 Kapitel wurde ein schönes Bild zur Einstimmung entworfen.


Im besten, alten »Lands of Lore«-Stil spart das Programm nicht mit einer grafischen Illustrierung besonderer Ereignisse, wie justament ein Monster-Eintrag ins Tagebuch.



Sie stehen nicht allein gegen Hecubah: Hier werden Sie von zwei Armbrustschützen (hinter den Palisaden) unterstützt.

→ jeder von uns sofort anfreunden konnte. Nach einiger Zeit stört es aber kaum noch.

Kampf in Katakomben

Jack ist selbstverständlich nicht allein in Nox. Bereits im ersten von elf Kapiteln jeder Laufbahn stürmen etliche süße Monsterlein auf ihn ein. Fledermäuse flattern nahezu geräuschlos, kleine Kobolde (Urchins in der englischen Version) stoßen herausfordernde Kampfschreie aus oder laufen jämmerlich quiekend wieder davon, wenn Jack ihnen eins zu oft auf die Nase gegeben hat. Das gilt auch für Feinde, die Sie plötzlich erspähen: von Schrekkensgeschrei bis Freude (Hähä!) ist dann alles dabei. An später auftauchenden Monsterscharen sind zu nennen: Fast unzerstörbare Zombies; dumme, langsame, aggressive Trolle, die nach ihrem Ableben eine tödliche Giftwolke von sich geben; keulenbewehrte Oger. Feind Nummer eins ist immer noch der Mensch. Er ist gefährlicher als alle anderen: die Magier sind gut ausgebildet, diverse Chaos-Lords gut gepanzert. Am schlimmsten wütet Hecubah. Wo sie gerade nicht sein kann, trifft man sicherlich auf einen ihrer Nekromanten, die an ihrer geschmacklosen Hautbemalung zu erkennen sind. Mit dieser können sie noch leichter für Angst und Schrecken sorgen, was sie auch ausgiebig dazu nutzen, irgendwelche Tribute oder Unterwerfungsbekundungen einzufordern.

NOX IM VERGLEICH – die derzeit wichtigsten Konkurrenten

Nox (Spielspaß: 82; Test in 3/2000)

Firma:	Westwood/Electronic Arts
Story:	Verlegenheitsheld rettet Welt
Schauplatz:	Zerklüfteter Kontinent
Charakterklassen:	Drei (Beschwörer, Krieger, Zauberer)
Knobelfaktor:	Gering
Besonderheit:	Schöne Grafikeffekte, angenehme Selbstironie
Schwierigkeit:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Multiplayer:	bis 32 (Netzwerk, Internet)
Ein Fall für:	Diablo-Jünger auf Entzug, Leute ohne Augenschäden

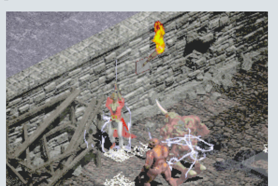
Planescape: Torment (Spielspaß: 89; Test in 2/2000)

Firma:	Black Isle/Interplay
Story:	Amnesie-Geplagter sucht Identität
Schauplatz:	Große Stadt
Charakterklassen:	Drei (Dieb, Krieger, Zauberer)
Knobelfaktor:	Hoch
Besonderheit:	Viele Gespräche, komplexer Charakter, große Party
Schwierigkeit:	Fortgeschrittene, Profis
Multiplayer:	–
Ein Fall für:	Unsterbliche mit viel Zeit



Diablo (Spielspaß: 80; Test in 2/97)

Firma:	Blizzard/Havas Interactive
Story:	Ober-Dämon bedroht Welt
Schauplatz:	Mittelalterliches Dorf/Dungeons
Charakterklassen:	Drei (Bogenschützin, Krieger, Magier)
Knobelfaktor:	Keiner
Besonderheit:	Prägte das Genre
Schwierigkeit:	Fortgeschrittene/Profis
Multiplayer:	bis vier (Netzwerk/Internet)
Ein Fall für:	Jäger und Sammler



Revenant (Spielspaß: 80; Test in 12/99)

Firma:	Cinmatix/Eidos
Story:	Untoter Held spielt Racheengel
Schauplatz:	Mittelalterliche Welt/Dungeons
Charakterklassen:	Eine (Magiebegabter Krieger)
Knobelfaktor:	Gering
Besonderheit:	Animationsreicher Echtzeit-Kampf
Schwierigkeit:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Multiplayer:	bis vier (Netzwerk, Internet)
Ein Fall für:	Abgebrühte Zyniker mit guter Körperbeherrschung



Darkstone (Spielspaß: 78; Test in 10/99)

Firma:	Delphine/Electronic Arts
Story:	Finstermönch will Macht
Schauplatz:	Mittelalterliche Welt/Dungeons
Charakterklassen:	Vier (Krieger, Mönch, Räuber, Zauberer)
Knobelfaktor:	Gering
Besonderheit:	3D-Engine, 2 Helden gleichzeitig
Schwierigkeit:	Einsteiger/Fortgeschrittene
Multiplayer:	bis vier (Netzwerk/Internet)
Ein Fall für:	Comic-Fans mit wenig Zeit



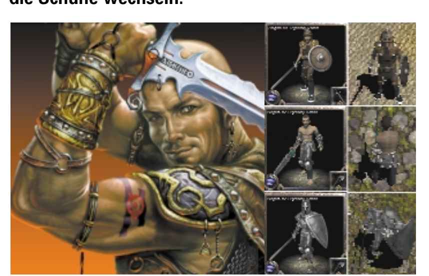
Rage of Mages 2 (Spielspaß: 70; Test in 7/99)

Firma:	Monolith/CDV
Story:	Heldengruppe hilft Nachbarstaat
Schauplatz:	Großes Fantasy-Reich
Charakterklassen:	Zwei (Krieger, Magier)
Knobelfaktor:	Keiner
Besonderheit:	Echtzeitstrategie-Elemente
Schwierigkeit:	Fortgeschrittene/Profis
Multiplayer:	bis 16 (Netzwerk/Internet)
Ein Fall für:	Rollenspielende Echtzeit-Strategen

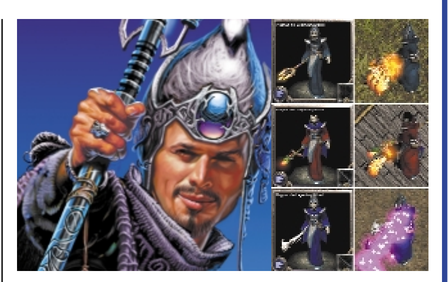


DIE DREI CHARAKTERKLASSEN

■ Die Entwickler von Nox haben sich bei der Gestaltung der drei Charakterklassen redlich bemüht. Obwohl die Figuren winzig sind, fällt jede noch so kleine Veränderung an ihnen auf, selbst wenn sie nur die Schuhe wechseln.







Krieger: Ein harter Bursche. Putzt sich die Zähne mit Kieselsteinen, inhaliert Schwefeldämpfe zum Wachwerden. Als Meister aller Waffen und Rüstungen sucht er vor allen Dingen den Nahkampf, mit dem Bogen kann er nicht umgehen. Da der Krieger nicht der Hellste ist, kann er auch nicht zaubern. Er gleicht dieses Manko aber mit einigen bemerkenswerten Fähigkeiten aus. Ein Berserker-Angriff rammt den Feind unangespitzt in den Boden, ein Kriegsschrei betäubt und verwirrt Gegner. Außerdem kann er seine Ausrüstung selber reparieren und hat noch einige andere Tricks in Reserve.

Beschwörer: Ein durchtriebener Bursche. Putzt sich die Zähne mit einer Zahnbürste, trinkt einen Schnaps zum Wachwerden. Als Freund der Tiere ist er in der Lage, sich mächtige Bundesgenossen zu besorgen, die ihn bei seinen Abenteuern unterstützen. Kleine Pixies (flackernde Lichter) stürzen sich auf jeden herannahenden Feind, später verfügt er über den ehrfurchtgebietenden Höhlenbären und anderes Viehzeug. Er hat einige Heilsprüche auf Lager, kann einige Tiere auch zähmen und ist der Einzige, der einen Bogen zu anderen Dingen nutzt, als sich damit die Haare zu kämmen.

Zauberer: Ein seltsamer Bursche. Lässt sich die Zähne von seinen Homunkuli putzen und schläft niemals. Ein Zauberer auf der Höhe seiner Macht ist eine entsetzliche Gefahr, gebietet er doch über eine Vielzahl an tödlichen Kampf- und Schutz-Zaubern. Beispiele sind die alles vernichtenden Feuerbälle oder Unsichtbarkeit. Bis es aber so weit ist, muss der Magier behutsam vorgehen und sich vor allem aus Nahkämpfen heraushalten. Schwächlich wie er ist, lediglich mit einer Robe angetan und einem Stab in der Hand, tendiert er nämlich dazu, von Wattebäuschchen ausgeknockt zu werden.

Die Gegner-Intelligenz ist nicht schlecht: Die Monster verfolgen den Helden etwa gezielt durch größere Areale, gern auch Treppen hinauf oder hinunter. Oder sie vermeiden einen Frontalangriff, wenn Sie diesen bereits schwertschwingend erwarten. An einigen Punkten bekommen Sie außerdem Unterstützung in Form von gepanzerten Rittern oder Bogenschützen, die manchmal sogar unverwundbar hinter Palisaden stehen und jeden Feind wegputzen, der es wagt, Ihnen im offenen Gefecht gegenüberzutreten. So was geht schon in Ordnung, im Kampf für eine bessere Welt ist alles erlaubt.

»Kabale und Hiebe.«

Weite Teile Ihrer Abenteuer finden in unterirdischen Katakomben statt. Da ist der geheime, unterirdische Gang zur Hütte des Einsiedlers, der seltsamerweise ein beliebter Szenetreff der ansässigen Monster-Population ist. Da wäre die unterirdische, mit Fallen gespickte Anlage der Feuerritter, aus der sie einen legendären Handschuh klauen müssen, um auch ein Feuerritter werden zu dürfen. Und da ist die Kobold-Höhle hinter dem Obstgarten des Stadtingenieurs. Diese Wichte essen für ihr Leben gerne Äpfel und gönnen diese dem Herrn Ingenieur nicht. Das Ganze läuft sehr linear ab. Kaum ist der Obstgarten gereinigt, steht schon der Ritter bereit und fordert einen zur Handschuh-Suche auf. Dadurch kommt sehr viel »Speed« ins Spiel: Es dürfte eigentlich niemals vorkom- →



»Und jetzt, was passiert jetzt? Sag doch!« »Ähm. Äh. Brutzel. Blitzschlag.« »Ach so.«

Standpunkt

STEFAN SEIDEL

Was? Es gibt drei zusätzliche Solo-Abenteuer für Diablo? Her damit! Spielt sich ja toll. So viele nette Ideen, soviel Humor, so hübsche Grafik. Gut, die Perspektive wurde verändert, aber ... was? Das ist gar nicht Diablo? Sicher? Na, macht aber auch jede Menge Spaß ... Anfängliches verhaltenes Nörgeln (zu kleine Figuren, umständliche Bedienung, gewöhnungsbedürftiges »True-Vision«-Feature) weicht wachsender Begeisterung, hervorgerufen durch die stimmige Atmosphäre, die gelungene Sprachausgabe, die detaillierte Grafik und die abwechslungsreichen Level.
Zwar erlaubt der dürftige Rollenspiel-Anteil keine Heldenentwicklung nach eigenem Wunsch, und ein gemeinsames Monster-Klopfen mit Freunden ist auch nicht möglich, dafür bringen die drei unterschiedlichen Solo-Abenteuer aber jede Menge kurzweiliges Spielvergnügen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Ideenreiche Level
- ⊕ Exakte Darstellung des Helden
- ⊕ Abwechslungsreich
- ⊖ Zu kleine Figuren
- ⊖ Mehrspieler nur gegeneinander

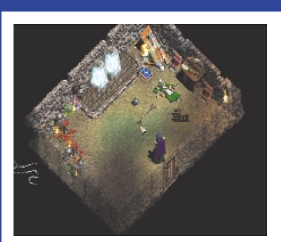


Die giftigen Ausdünstungen des getöteten Trolls machen auch dem Kobold zu schaffen.

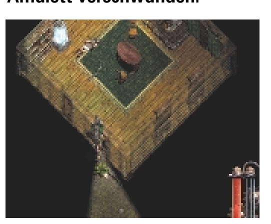
Nox

SO SPIELT SICH NOX

EIN AUSSCHNITT AUS DEM DRITTEN MAGIERKAPITEL: EIN GEFÄHRLICHER AUFTRAG.



1. Auf Anweisung seines Meisters, des Obersten Horvath, sucht der Magier Magnus die Hütte des Einsiedlers Stravas auf, der ein wichtiges Amulett besitzt. Jedoch: Als er die Kate erreicht, ist schon alles zu spät. Stravas ist tot, die Einrichtung verwüstet, das Amulett verschwunden.



2. Damit nicht genug: Die Hütte ist von Feinden umstellt und mehrere Schwerbewaffnete dringen ein und versuchen, Magnus zu meucheln. Außerdem stehen plötzlich Bogenschützen an allen Fenstern und senden Grüße ins Hütteninnere. Nur ein Sprung in den toten Winkel rettet fürs erste.



3. In einem gewagten Ausfall stürzt unser Magier aus der Tür, von allen Seiten stürmen jetzt weitere Krieger herbei. Mit magischen Pfeilen aber, die nicht viel Energie kosten und sogar automatisch den Feind ansteuern, vermag Magnus sein Leben retten.



4. Wo kamen die Halsabschneider her? Nach einiger Suche entdecken wir einen getarnten Eingang, der in eine unterirdische Höhle führt. Am Ende des Ganges werden wir schon erwartet: Ein gepanzerter Ritter namens Gilgore befiehlt seinen verbliebenen Männern, Magnus zu töten.



5. Die Räuber sind kein Problem, aber der Panzer von Gilgore ist für magische Pfeile undurchdringlich. Kilometerlang hetzt uns der schwarze Ritter keuchend durch die Gänge und wir wollen schon den Mut und unser Leben verlieren, als uns die rettende Idee kommt. Mit einem Blitzschlag erlösen wir Gilgore ein für alle Mal von seinen finsteren Gedanken. In der Räuberhöhle finden wir das Amulett von Stravas, das dieser (leider vergeblich) bis zu seinem letzten Atemzug verteidigt hatte. Horvath wird zufrieden sein.

→ men, dass Sie dumm in der Gegend herumstehen und nicht wissen, was als Nächstes zu tun ist.

Wohltönende Kleinigkeiten

Kämpfen Sie gerade nicht mit Ungetümen, halten Sie sich vermutlich in einer der zahlreichen Städte von Nox auf oder unterhalten sich mit einem fahrenden Händler. Je nach Spielfigur bieten die Kaufleute immer genau den Kram an, den Sie auch benötigen, oder kaufen Waffen und Rüstungen, die Sie von besieg-

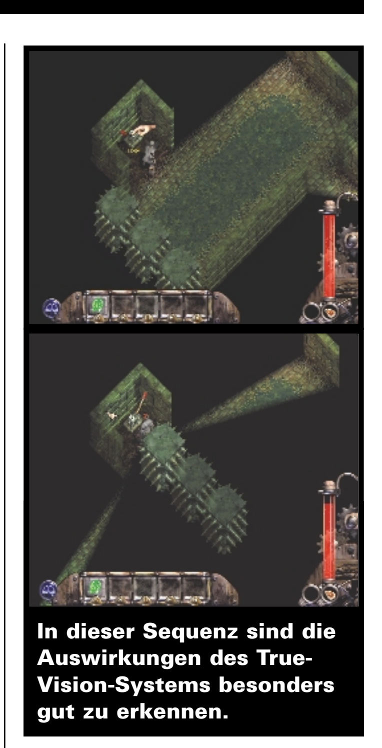


Gehen Sie den Weg des Kriegers, ist eine Aufnahmeprüfung bei den Feuerrittern (wilde Gesellen!) unerlässlich.

ten Monstern erbeutet haben. Außerdem renovieren die Krämer beschädigte Ausrüstung: achten Sie auf gelb oder rot eingefärbte Gegenstände, diese sind reparaturbedürftig. Jedes Wort wird mit guter Sprachausgabe unterlegt – was aber nicht viel heißt, denn die Einwohner von Nox sind keine großen Redner. Selbst mit den allerwichtigsten Obermuftis werden Sie in der Regel nicht mehr als einige wenige Sätze wechseln. Dafür ist die Sprachausgabe aber auch in Kleinigkeiten sehr ausgefeilt: fährt die Maus etwa über eine Person, gibt diese einen Laut des Erstaunens von sich. Diese Liebe zum Detail hat sich auch in vielen anderen Bereichen wohltuend bemerkbar gemacht. In Teichen springen Fischlein munter plätschernd aus dem Wasser, jeder Zauberspruch wird von einer leicht anderen Formel begleitet und wenn Ihr Jack schwer verwundet ist, ist sein wildes Herzklopfen (vor Schmerz und Aufregung) kaum überhörbar.

Abschlusskritik

Selbst wenn es auf den ersten Blick völlig anders aussieht und sich auch anders spielt: Es ist in den letzen Jahren niemandem gelungen, Diablo dreister und besser zu kopieren – selbst Diablo 2 dürfte es da schwer haben.



In dieser Sequenz sind die Auswirkungen des True-Vision-Systems besonders gut zu erkennen.

(Hüstel, der letzte Spruch war ein Witz.) Sowohl das Spiel-System mit seiner Lebensenergie, dem Mana und den Zaubersprüchen, als auch die Fähigkeiten der Charaktere sind nahezu identisch. Kein Grund zu verzweifeln – wenn Blizzard das schon so perfekt vorgemacht hat, warum sollte man es dann auf Teufel komm raus ändern um des Änderns willen. Die Grafik ist zwar wirklich etwas winzig, aber

»Niemand hat Diablo dreister und besser kopiert als Nox.«


Wandeln Sie auf den Spuren des Beschwörers, sollten Sie sich unter anderem im Bogenschießen üben.


Eine Falle zu viel: Noch im Sterben hat unser Held seine ganzen Besitz wie zum Verkauf ausgebreitet.

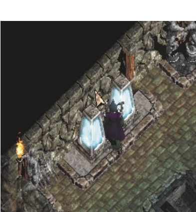
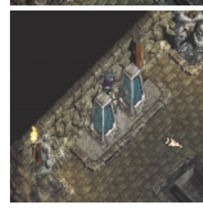
ich bin noch nicht augenkrank. Und die vielen Effekte – vom einfachen Bogenschuss, bis hin zum glänzend illuminierten Feuerball – sehen auch in klein klasse aus.

Der große Unterschied zu Diablo ist die Abkehr von einem generierten Dungeon-System mit zufällig erzeugten Räumen. Dafür findet man ein minutiös durchstrukturiertes Level-System, das trotz seiner einfachen Struktur (geringer Wortschatz der Bevölkerung) sehr lebendig und abwechslungsreich wirkt. Dabei helfen herumschleichende Ratten genauso wie die nicht verwesenden Leichen besiegter Feinde, die dem Helden sogar die Orientierung erleichtern. »Diesen Körper kenn' ich doch? Ach ja, nach rechts.« Außerdem hat man sich nach Kräften bemüht, die einzelnen Kampagnen und Level unterschiedlich zu gestalten, wozu auch die durchgehende Story ihr Scherflein beiträgt.

»Gut durchstrukturiert.«


An der Ausrüstung des Kriegers erkennt man, ob dieser Geschmack hat.

Wenn dann noch dieser selbstironische Zug dazukommt – die böse Hecubah vertut sich beim Zauberritual, in einer Koboldwohnung hängt das Bild »Typ mit echt großer Keule« – hat Nox die Sympathien auf seiner Seite. Natürlich ist das Spiel keine Revolution – aber bestimmt eine Weiterentwicklung des Genres. **(uh)**



Schlabber, schleck: Wenn es um das Aufsaugen von magischer Energie geht, besitzen sowohl Beschwörer wie auch Zauberer vampirische Züge.

Standpunkt

UDO HOFFMANN

Nox ist von Leuten gemacht, die Computerspiele gern haben. Ganz offensichtlich. Diese Liebe zum Detail, die sogar jedem Kapitel ein neues Abschlussbild spendiert, wenn Ihr Charakter stirbt, sagt da mehr als tausend Worte.

Das ist nicht unbedingt ein Verdienst von Westwood, stammen doch große Nox-Anteile von einem neuen, osteuropäischen Programmier-Team – eine Information, die Westwood heutzutage am liebsten totschweigt. Immerhin kann man den Gurus aus Nevada aber zugute halten, dass sie das Potenzial dieses Titels erkannt, die Rechte aufgekauft und ihn dann mit hinreichenden Mitteln gefördert haben.

Der große Vorteil gegenüber Diablo 2: Es ist da. Viele kleine Vorteile wurden im Test bereits erwähnt. Und die winzige Fitzel-Grafik (ab 800 mal 600 wird's aber auf 'nen 17-Zoll-Monitor echt anstrengend) dürfte nur extrem Kurzsichtige stören. Also, ich mag Nox. Nicht heiß und innig. Aber auf meinem PC. Haha.

PRO & CONTRA

- Viel Humor im Spiel
- Tolle Musik
- Drei Solokampagnen

- Zu kleine Grafik
- Gelegentlich umständliche Steuerung



PC PLAYER

WERTUNG

Grafik	70
Sound	90
Einstieg	80
Komplexität	70
Steuerung	70
Multi-Player	70

SPIELSPASS 82

Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

The Sims

■ **Hersteller:** Maxis/Electronic Arts ■ **Testversion:** Beta vom Januar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/233, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium III/450, 64 MByte RAM

Neue Nachbarn sind eingetroffen – und da die Mieten in Ihrer Gegend so unerschwinglich sind, bewohnen sie nun Ihren PC.



Ihre Sims haben es sich im neuen Zuhause schon richtig gemütlich gemacht.



Wo soll sich Ihre neue Familie niederlassen?



Welche Beleidigung darf's denn sein?

FAKTEN

- Erschaffung neuer Charaktere
- 10 verschiedene Karrieremöglichkeiten
- Eigene Häuser bauen
- Gartengestaltung
- Rund 150 Einrichtungsgegenstände
- Tutorial

Manchmal kann das Leben schon öde sein: Sich morgens aus dem Bett quälen, duschen, Frühstück machen, zur Arbeit fahren, abends Essen kochen, abwaschen und den Müll raus bringen ... Wie gut, wenn da noch Zeit bleibt um sich mit Freunden zu unterhalten oder den Fernseher einzuschalten.

Wer diesem ermüdenden Alltag für ein paar Stunden entfliehen möchte, greift gerne zu einem Computerspiel. Fremde Welten zu durchreisen und dabei in eine andere Person hineinzuschlüpfen, das treibt den Adrenalinspiegel nach oben und die Langeweile aus der Bude. Gut, wenn man sich nach einem öden Tag ein frisch erworbenes Stück Software ins CD-Laufwerk schieben kann – wie dieses brandneue »The Sims«, dessen Packung Sie beim Händler so verheißungsvoll angelächelt hat. So, so – eine Art interaktiver Seifenoper soll das sein, eine Kreuzung aus »Lindenstraße« und »Melrose Place«, bei der man selbst Schicksal spielen kann. Doch, oh Schreck, oh Graus! Nun raten Sie mal, welche Aktivitäten bei den Sims auf dem Stundenplan stehen – richtig: Aufstehen, Kochen, Putzen, Geld verdienen... Doch das ist gar nicht so einfach wie es sich anhört. Folglich weist Sie ein kurzes Tutorial in die Grundbegriffe des Alltagslebens ein. Sie lernen, wie man den isometrischen Spielausschnitt vergrößert, die Ansicht in 90-Grad-Schritten dreht, die Bewohner der neuen Welt herumdirigiert und wichtige Informationen abfragt.

Der Sinn des Lebens

Schnell begreifen Sie, worum es bei diesem Spiel geht: die Mitglieder einer Familie bei der Haushaltsführung anzuleiten, genügend Geld zu verdienen und schließlich in eine größere Wohnung umziehen, zumal irgendwann Nachwuchs zu erwarten ist. Ein vorgegebenes Spielziel gibt es nicht, statt dessen beobachten Sie die Familienmitglieder wie deren Freunde und greifen dann ein, wenn es Ihnen angebracht erscheint. Und das wird anfangs sehr häufig der Fall sein.

Tatsächlich agieren die virtuellen Persönlichkeiten durchaus selbstständig, doch ist nicht jede ihrer Handlungen zielgerichtet oder sinnvoll. Einiges hängt auch von der jeweiligen Persönlichkeit ab oder schlicht von den gerade

❶ Nächste Aktion von gewählter Person (hier: Essen)
❷ Tipp
❸ Sprechblase mit Gesprächsthema (Musik)
❹ Raute markiert gewählte Person
❺ Badezimmer
❻ Kühlschrank mit Nahrungsvorräten
❼ Rauchdetektor
❽ Alarmanlage
❾ Abfalleimer
❿ Live-Modus ein
⓫ Gegenstände kaufen/platzieren
⓬ Haus bauen/erweitern
⓭ Schnappschuss machen/betrachten
⓮ Spiel speichern/beenden
⓯ Ansicht Stockwerk/Dach oder Wände ausblenden
⓰ Zoomen und Ansicht drehen
⓱ Hilfe aufrufen
⓲ Uhrzeit
⓳ Zeit beschleunigen
⓴ Anzahl Freunde
㉑ Geld
㉒ Familienmitglieder
㉓ Stimmung
㉔ Charakterprofil anzeigen
㉕ Verhältnis zu anderen Personen
㉖ Status/Karriere
㉗ Zustand Haus
㉘ Persönliche Bedürfnisse

auftauchenden Bedürfnissen. Der Voyeur in uns kommt jedoch – entgegen der Ankündigungen – etwas zu kurz, da grobe Pixel die Badezimmerszenen überdecken, Kinder offenbar von einem unsichtbaren Storch gebracht werden und der Kleiderwechsel in Sekundenbruchteilen vonstatten geht. Dabei sollen demnächst Fernsehkameras eines deutschen Senders just solche Tätigkeiten ihrer Kandidaten gnadenlos aufzeichnen. Doch ein Spiel ist eben nicht das echte Fernseh-Leben ...

»Voyeure kommen zu kurz.«

Geburt einer Familie

Anfangs finden Sie sich bei The Sims vor einer Karte Ihrer zukünftigen Nachbarschaft wieder. Manche Häuser sind schon von einer Familie bewohnt und fertig eingerichtet, andere bislang unmöbliert. Hinzu kommt eine Reihe unbebauter Grundstücke, auf denen sich Gebäude ganz nach Ihren Vorstellungen und dem zur Verfügung stehendem Vermögen hochziehen lassen. Doch zunächst sollten Sie sich für eine Familie entscheiden, die Sie das weitere Spiel hindurch begleiten wird.

Wer mag, wählt unter den vorhandenen Einwohnern aus, doch dürfen Sie auch neue Personen erschaffen. Im Baukasten-System legen Sie dabei das Geschlecht und Aussehen fest, bestimmen, ob Ihre Schöpfung ein Erwachsener oder ein Kind sein wird und verteilen 25 Punkte auf die zehn Charakterwerte. Abhängig von der vorgenommenen Gewichtung der Stärken und Schwächen wird der neue Sim automatisch einem Sternzeichen zugeteilt. Dieser Prozess kann auch umgedreht werden, indem man ein Sternzeichen vorgibt und die Persönlichkeit →



Leere Häuser sollten zunächst mit dem Nötigsten eingerichtet werden.

The Sims

→ entsprechend festgelegt wird. Jedenfalls sollten sie sehr sorgfältig vorgehen, denn an einem ausgesprochen unordentlichen Zeitgenossen werden Sie lange Ihre Freude haben!

»Jeder Sim hat ein Sternzeichen.«

Jetzt fehlt nur noch ein Vorname, und eventuell eine kurze Biografie, und schon gibt es ein frisches Mitglied Ihres Haushalts. Tatsächlich müssen sämtliche Bewohner des gleichen Hauses einen gemeinsamen Nachnamen tragen – ob Sie laut Ihrer Absicht nun verwandt sind oder bloß Freunde. Ausnahmen gibt's leider keine, auch nicht, wenn Sie später einen guten Bekannten zum Mitwohnen einladen.

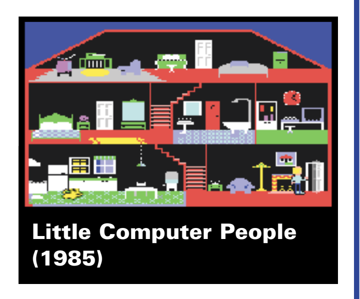
Trautes Heim, Glück allein

Nun fehlt eigentlich nur noch ein Dach über dem Kopf. Anfangs sind die finanziellen Mittel bescheiden, daher sollten Sie sich das schmucke Anwesen im Norden des Areals erst einmal aus dem Kopf schlagen. Aber es gibt durchaus preiswertere, wenngleich ungleich kleinere Gebäude. Sind sie mit deren Gestaltung nicht zufrieden – bitte, bauen Sie sich doch eine eigene Hütte oder erweitern Sie die vorhandenen Wohnkästen!

Das geschieht im Handumdrehen: Als erstes wird das Gelände, entsprechend den Wünschen, gesenkt, gehoben oder planiert. Auf diese Weise entstehen Hügel oder ebene Flächen. An einer geeigneten Stelle errichten Sie mit ein paar Mausklicks die Außenwände. Nun kommen noch Fenster hinein, eine Tür

ETWAS HAUST IN MEINEM COMPUTER!

Auch in den seligen, virusfreien Zeiten machten sich die ersten Mitbewohner im Speicher der Heimcomputer breit. Als erstes fanden 1970 einige Regeln zu zellulärem Wachstum des Mathematikers John Conway ihren Weg in den Computer. Das so genannte Game of Life war zwar kein echtes Spiel, aber eine frühe Form virtuellen Lebens. Unter der Obhut von Activisions Designer-Legende David Crane entstand 1985 Little Computer People, ein wahrlich revolutionäres Stück Software. Sie hatten darin einen kleinen Mann mitsamt Hund zu betreuen, der ein komplett eingerichtetes Haus bewohnte. Per Tastaturkommandos konnte man ihn zu Aktivitäten animieren und auch versorgen. Ein ganzes Leben von der Wiege bis zur Bahre konnte man bei Alter Ego (ebenfalls Activision) nachvollziehen, allerdings praktisch ohne Grafik. Per Text wurden Schlüsselszenen beschrieben und der Spieler musste daraufhin entscheiden, wie er sich verhalten würde. Aus dem Ergebnis errechnete sich eine Persönlichkeitswertung. Mitte der 90er Jahre schwappte die Tamagotchi-Welle aus Japan nach Europa und Millionen von Käufern versuchten, kleine Pixelwesen per Tastendruck hochzupäppeln. Das gelang nicht immer. Im Gefolge entstehen Programme wie Catz and Dogz oder »Fin Fin« (der fliegende Delfin), die ziemlich ähnlich gestrickt sind. Allerdings hatte 1997 auch das hochkomplexe Creatures seinen ersten Auftritt.



Little Computer People (1985)

THE SIMS IM VERGLEICH

The Sims (Spielspaß: 80; Test in 3/2000)

Schauplatz:	Wohnhaus in der Gegenwart.
Spielablauf:	Sie geleiten eine Familie durch den Alltag - vom Klo bis zur Karriere, verdienen Geld und ziehen in größere Wohnungen ein.
Spielziel:	Kein vorgegebenes Spielziel.



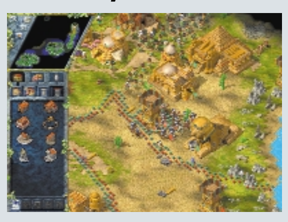
Pharao (Spielspaß: 87; Test in 12/99)

Schauplatz:	Ägypten in der Antike.
Spielablauf:	Sie bauen mehrere Städte in der Antike auf, sorgen für Nahrungsmittel und errichten schließlich monumentale Pyramiden.
Spielziel:	Kampagne mit 30 Missionen.



Die Siedler 3 (Spielspaß: 85; Test in 1/99)

Schauplatz:	Insel der Antike (Römer, Ägypter, Asiaten).
Spielablauf:	Zunächst bauen Sie Siedlungen auf, kurbeln die Wirtschaft an und machen dann die Gegner mit Ihren Armeen platt.
Spielziel:	Kampagne mit 30 Missionen.



Theme Park World (Spielspaß: 82; Test in 1/2000)

Schauplatz:	Vergnügungsparks in der Gegenwart.
Spielablauf:	Mit Ihrem Startkapital bauen Sie unterschiedliche Vergügungsparks auf und hoffen auf genügend Geld.
Spielziel:	Vier verschiedene Themen-Parks.

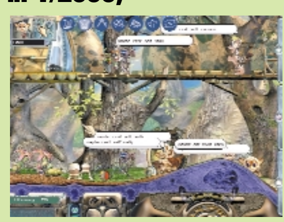
SimCity 3000 (Spielspaß: 80; Test in 3/99)

Schauplatz:	Großstädte in der Gegenwart.
Spielablauf:	Städtebau-Simulation, bei der Sie nah an der Realität riesige Städte aufbauen und planerisch betreuen.
Spielziel:	Kein vorgegebenes Spielziel.



Creatures 3 (Spielspaß: 75; Test in 1/2000)

Schauplatz:	Forschungsraumschiff.
Spielablauf:	Sie erziehen, kreuzen und beobachten Wesen mit künstlicher Intelligenz in verschiedenen Öko systemen.
Spielziel:	Kein vorgegebenes Spielziel.




Bislang konnten die Sims erst die Küche zumüllen.

»Bauen Sie sich doch eine eigene Hütte!«

darf auch nicht fehlen, der Boden wird verlegt. Die Wände innen tapeziert und außen verkleidet. Innenwände teilen die Räume ab und eine Treppe führt ins Obergeschoss, insofern eines gewünscht ist.

Zum Abschluss suchen Sie noch ein Dach aus, und der Familienbunker Ihrer Träume steht auf der grünen Wiese. Sollten Sie auch diese Wiese nicht mögen, so dürfen Sie Bäume, Blumenbeete, Schwimmbecken, Wege und Terrassen anlegen. Im Prinzip ist jetzt alles bezugsfertig, jetzt fehlen nur noch die glücklichen Bewohner.

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

SimMutter wäre vielleicht ein besserer Titel für dieses Spiel gewesen, denn nicht wenig Zeit vergeht bei Aufräum- und Putzaktionen Ihrer Sims. Jobs und Karriere in Ehren – es ist schon Aufgabe genug, die Sims so bei der Stange zu halten, dass sie ihre Berufe nicht nach ein paar Tagen wieder verlieren. Klar, meint Thomas, es wäre doch furchtbar unspektakulär, perfekten Menschlein zuzuschauen, wie sie immer alles richtig machen. Wollen wir gelten lassen. Etwas schräg finde ich allerdings die Kausalkette Wohnung aufräumen -> Depressionen -> Fernseh gucken -> alles wieder gut. Mit solchen Erkenntnissen wäre ein Heer von Psychologen mit einem Schlag arbeitslos. The Sims ist kein Spiel für jeden – vor allem nicht, wenn Sie schon im richtigen Leben Aufräumen und Ordnung hassen. Wer allerdings mal eine wirklich ungewöhnliche Spielidee mit gelegentlichen Leerlaufphasen nicht scheut, liegt hier goldrichtig. Zusammen mit anderen macht's noch mehr Spaß – dann können Sie wettfreudige Naturen ihre Tipps auf Dinge wie »Schaffen es die Sims heute aus eigenem Antrieb, den Abwasch?« abgeben.

PRO & CONTRA

- ⊕ Flexibler Hausbau
- ⊕ Lebenssimulation
- ⊖ Viel Hinterhergeräume
- ⊖ Wenig Interaktion mit anderen Sims



Der Charakter eines neuen Sims legen Sie per Mausklick fest.

Ein Platz für Sims

Wie bei einem Umzug üblich, stehen die Neuankömmlinge erst einmal orientierungslos am Straßenrand und warten auf die Möbel. Wo der Umzugswagen bloß bleibt – die lassen sich mal wieder Zeit ... Doch halt – Sie sind hier höchstpersönlich für alle Anschaffungen zuständig. Verdient wird das Geld zwar von den sogenannten Sims, Sie hingegen geben es aus. Rund 150 verschiedene Anschaffungen, von der Dusche über die Sofagarnitur bis zum Blumentopf oder den Farbfernseher können getätigt werden. Eine jede erfüllt andere Bedürfnisse. Der Kühlschrank ist ein Quell für Nahrung, auf einem gemütlichen Sofa lässt es sich ausruhen, Bilder erfreuen das Gemüt, ein Bücherregal verbessert die Fertigkeiten, ein Billardtisch sorgt für Spaß und das Bett regeneriert verbrauchte Energie. Hunger, Komfort, Hygiene, Energie, Spaß, Sozialkontakte und der Füllungszustand der Blase beeinflussen sämtlich das Wohlergehen. Ein teureres Sofa ist natürlich bequemer als die preiswerte Ausführung und ein geschmackvolles Bild bringt mehr für die Gemütlichkeit als ein billiger Schinken in Öl. ÏDie Möbel müssen mit Bedacht platziert werden, denn die Wichte können selbst noch nicht einmal einen Stuhl verrücken. Steht ein Gegenstand im Weg, dann ist der Durchgang eben blockiert, bis Sie für Abhilfe sorgen. Alarmanlagen warnen vor Einbrechern, der Rauchmelder schützt vor Feuersbrünsten und das Telefon verbindet mit der Außenwelt.

Die lieben Nachbarn

Tatsächlich ist das Telefon eine wichtige Nabelschnur zur restlichen Stadt. Der Spieler sieht →

Wir bauen uns ein Häuschen


Zunächst dürfen Sie das Gelände nach Belieben verändern.


Mauern lassen sich per Maus ziehen und Türen und Fenster einfach einsetzen.


Wir setzen ein zweites Stockwerk obendrauf und verbinden dies mittels Treppe.


Nun folgen noch das Dach, Zwischenwände, Bodenbeläge, und die Gartengestaltung.

The Sims

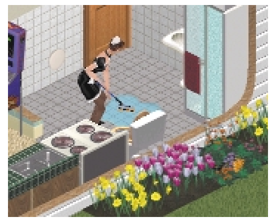
DER ALLTAG DER SIMS


Flambierter Grießbrei wie bei Muttern.


Buuh! Dieses Gespenst würde wohl gerne mitessen.


Regelmäßiges Schwimmen stählt den virtuellen Körper.


Auch Malen nach Zahlen verbessert die Fähigkeiten.


Faule Personen rufen Reinigungsfachkräfte zur Hilfe.


Ein Kuss steigert die gegenseitigen Sympathiewerte.

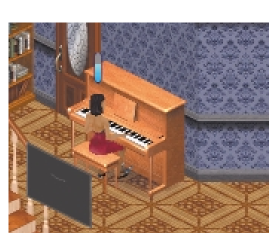

Unverfänglicher Plausch mit der Nachbarnin in der Badewanne.


Mitten im Garten ist ein Baby gelandet.


Die Hochzeitszeremonie dauert nur Sekunden.


Dieser Ort sollte regelmäßig aufgesucht werden ...


... und dann das Spülen bitte nicht vergessen!


Musik belebt die Sinne Ihrer Sim-Familie.



Brav geht es jeden Morgen zur Arbeit.

→ immer nur sein gewähltes Grundstück, was im Rest der Welt vor sich geht bleibt verborgen. Dafür kommt die Welt zu ihm. Nachbarn stellen sich vor und begrüßen die Zugezogenen. Sofort erscheinen diese Bekanntschaften in der Telefonliste. Auch Dienste wie die Polizei, die Feuerwehr oder der Pizzabote können angerufen werden. Am Bedeutensten ist aber die soziale Interaktion. Durch Gespräche erfährt man schnell, wie gut die anderen Sims mit den eigenen Familienmitgliedern zurechtkommen. Angeschnittene Gesprächsthemen werden durch Symbole angezeigt und auftauchende Plus- oder Minuszeichen entsprechen aufkommenden Sympathien oder negativen Gefühlen. Ab einem Wert von 50 auf der Zuneigungsskala werden Freundschaften geschlossen. Für Liebe bedarf es hingegen gezielter Baggerarbeit.

Wollen Sie in den Ablauf eingreifen, so klicken Sie einfach eine Ihrer Figuren an. Anschließend bestimmen Sie per Maus, mit welchem Gegenstand oder welcher anderen Person sich der vorübergehende »Zombie« beschäftigen soll. Nicht jede Anweisung wird sofort umgesetzt, doch im Großen und Ganzen folgen die virtuellen Persönlichkeiten den Vorgaben. Auf diese Weise beeinflussen Sie auch das Verhalten gegenüber den Mitmenschen. Ob eine Unterhaltung in einen Flirt, einen Kuss, einer Umarmung oder einen Streit mündet, hängt nicht zuletzt von Ihren Entscheidungen ab. Mögen müssen sich die beiden jedoch selbst, und bei Ehepartnern mit anderen herumschäkernder Sims kommt es durchaus zu Eifersuchtsszenen.

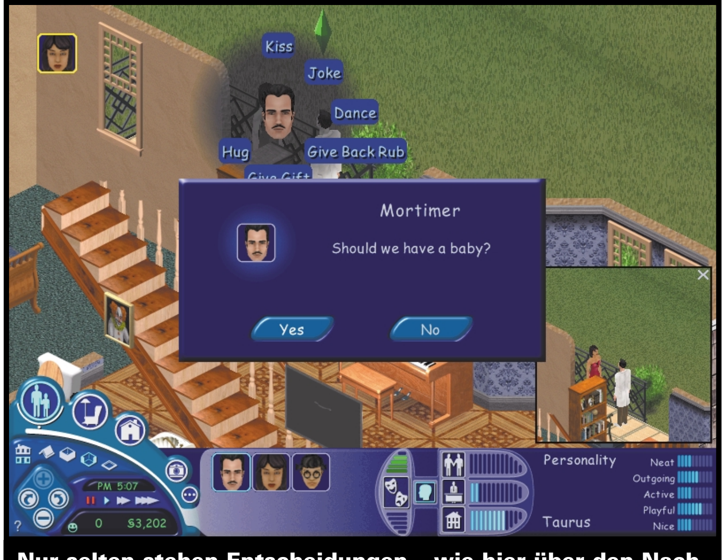
»Keine Liebe ohne gezielte Baggerarbeit.«

Der freie Wille

Überhaupt haben die Familienmitglieder ihren eigenen Kopf. Oft reicht dessen Inhalt allerdings zunächst nicht dafür, von alleine die Toilette aufzusuchen. Regelmäßige, übelriechende Überschwemmungen des Wohnzimmers sind die Folge. Irgendwie sind die Sims im Grunde ihres Herzens eben alle kleine Hosenscheißer, egal wie erfolgreich sie sich im Berufsleben durchsetzen. Auch beim Wegräumen des Mülls tut Anleitung Not – so lange zumindest bis Sie den Eindruck haben, dass die Wuselmännchen das System begriffen haben.

Über die Zeitung wird ein passender Job aus zehn Karrierefeldern, vom Dieb bis hin zum Profisportler, ausgesucht. Ohne Erfahrung ist das Einkommen bescheiden, aber mit der Zeit wird ein tüchtiger Arbeiter sicher befördert. Mit dazu beitragen können die von Ihnen organisierten Gegenstände. Ein Schachspiel trainiert die Logik, ein Kochbuch verbessert die Nahrungsmittelzubereitung und ein Spiegel steigert das Charisma. Ein Hauptproblem

ist es jedoch, pünktlich und in gutem Zustand zur Arbeit zu gelangen. Nur wer lange genug geschlafen hat, nicht hungrig ist oder stinkt, und zudem noch rechtzeitig das Auto der Fahrgemeinschaft besteigt, wird die Karriereleiter nach oben fallen. Dabei ist Zeit ein entscheidender Faktor. Die Stunden verrinnen wie im Fluge, und wer nicht jede Minute effektiv ausnutzt, wird bald Probleme bekommen. Immerhin muss ja auch der Haushalt in Schuss gehalten, Rechnungen beglichen und das Bedürfnis nach sozialen Kontakten erfüllt werden. Daneben sollte noch Zeit bleiben, einen Ehepartner anzugraben, um mit dieser Person Nachwuchs in die Welt zu setzen. Letzterer trifft übrigens ohne vorangegangene Paarungsszene in einer Wiege bei den glücklichen Eltern ein und entwickelt sich binnen weniger Tage zu einem selbstständig agierenden Kind – insofern er in dieser Zeit nicht vernachlässigt wurde. Aus Kindern können hingegen keine Erwachsenen werden. Gärtner und Hausmädchen nehmen gegen Bezahlung Routinetätigkeiten ab und lassen mehr Zeit für Fortbildung oder gesellschaftliche Verpflichtungen. Ereignisse wie Brände, Einbrüche und defekte Leitungen sorgen für zusätzliche Herausforderungen. Haben Sie trotz all der Widrigkeiten genügend Geld für eine größere Bleibe angehäuft, so sollten Sie umziehen. Zudem darf man auch andere Familien übernehmen und die Nachbarschaft so nach und nach bevölkern. Bis dahin ist es ein weiter Weg, denn schon mit einem einzigen Sim – der den Müll herumwirft, nicht rechtzeitig duscht oder aufsteht – haben Sie zunächst alle Hände voll zu tun. Schwierig wird die Angelegenheit dadurch, dass den Damen und Herren virtuelle Persönlichkeiten die jeweiligen Bedürfnisse gerne im ungelegensten Moment einfallen. Bei »The Sims« werden Sie zwar nicht Zeuge irgendwelcher weltbewegender oder zumindest wirklich dramatischer Ereignisse. Dafür ist es eine wunderbare Simulation des aufreibenden Alltagslebens. **(tw)**



Nur selten stehen Entscheidungen – wie hier über den Nachwuchs – an.

»Eine wunderbare Simulation des Alltags.«

Standpunkt

THOMAS WERNER

Ja – so geht mir das auch jeden Tag, wenn ich von der Arbeit komme: Es bleibt nur noch Zeit zum Abwaschen, Zähneputzen und Fernsehgucken. Überraschenderweise kommt trotz solch unspektakulärer Ereignisse tatsächlich Spannung auf – nicht zuletzt wegen des großen Zeitdrucks. Höchste Effizienz ist angebracht, wenn dann noch irgendwann ein Plausch mit der virtuellen Herzallerliebsten eingeschoben werden soll. Da selbst erwachsene Sims nicht stubenrein geliefert werden, müssen Sie die berufstätige Bevölkerung zunächst regelmäßig abhalten oder riskieren eine Pfütze. Nicht sehr realistisch, zugegeben, aber es hält den Spieler auf Trab. Die Organisation solcher Routinetätigkeiten macht nämlich durchaus Laune und ist herausfordernd, zumindest für einige Tage. Voyeure hingegen werden enttäuscht sein, denn im Spektrum zwischenmenschlicher Interaktionen ist allenfalls ein Kuss vorgesehen, und auch im Bad geht es amerikanisch-züchtig zu. Die Kinder werden niemals erwachsen, die Eltern niemals alt, Entscheidungen müssen nur wenige getroffen werden. Keine echte Simulation des Lebens mit all seiner Dramatik also, sondern ein SimAlltag. Doch als solcher unterhält er prima und ist zudem originell.

PRO & CONTRA

- **+ Gelungene Alltags-Simulation**
- **+ Ansehnliche Animationen**
- **+ Herausfordernd**
- **– Kaum Entscheidungen nötig**

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	70
Sound	70
Einstieg	80
Komplexität	90
Steuerung	80
Multi-Player	–

SPIELSPASS 80


Eine Dusche am Morgen reduziert den Körpergeruch.

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

Y2K

■ **Hersteller:** Runecraft/Interplay ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

Die große Enttäuschung: Der Weltuntergang zum Jahreswechsel blieb aus. Nur nicht in diesem Adventure.



Der Robo-Kerkermeister – nichts für den modernen Haushalt. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

So ein Ärger: Buster Everman und seine Freundin Candice wollten eigentlich im luxuriösen Anwesen von Aleister Dharke ins Jahr 2000 hineinfeiern. Doch das vollautomatisierte Haus, besser, dessen Steuercomputer, ist nicht ganz »Y2K«-sicher.

Klar, in Wirklichkeit ist zum Jahreswechsel nichts passiert, weder Stromausfälle noch marodierende Plündererbanden, doch das war Ende letzten Jahres noch niemandem ganz klar. Runecraft fuhr auf der besonders in den USA großen Angst-Schiene mit und bastelte flugs ein Spiel zum befürchteten Jahr-2000-Bug. Besagter Buster muss sich nicht nur mit wildgewordenen Robotern und verschlossenen Türen herumärgern, sondern auch seine Freundin wiederfinden und mit ihr zusammen dem Anwesen entkommen.

Die Umgebung wird passabel in einer 360-Grad-Rundumschau dargestellt, nur Buster schlurft fiese ungelenk umher. Gesprochen wird bei Ihren Puzzeleien und besonderen Aktionen automatisch. Im Inventar horten Sie Gegenstände wie Schraubenzieher, Stromkabel oder abgebrochene Antennen, gelegentlich müssen Sie einen Zahlencode eintippen oder einen Wartungsroboter mit dem richtigen Objekt aus dem Verkehr ziehen.

Erst mit der Zeit entfaltet Y2K seinen zähen Charme. Buster kommentiert das Geschehen mit Sprüchen wie »Ich bin schlauer als dieses Spiel« oder schlägt seiner endlich wieder gefundenen Freundin vor, ihr etwas Zeitungspapier für ihren Käfigboden zu besorgen. Sehr komisch, meint diese, und: »Ich dachte, du wärst die Hauptfigur in einem Computerspiel.« **(ra)**



Gefährlich: Der Recyclone will Buster in die grüne Tonne stecken.



Erledigt! Dieser Gärtner-Bot beharkt niemanden mehr.

FAKTEN

- 360-Grad-Rundumsicht
- Held läuft auf Schienen
- Logische Rätsel in rund 20 Umgebungen
- Inventar und Haus-Führer
- Gute Sprachausgabe (allerdings in Englisch)

Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

Wenn Sie Y2K nur flüchtig anschauen, laufen Sie Gefahr, das Ding als »noch so ein Renderschrott« abzutun. Wäre etwas ungerecht: Die Rätsel sind bis auf seltene Zahlenpuzzles (wir sagen nur: 5 1798) recht logisch, wenngleich simpel gestrickt. Ebenfalls auf der Haben-Seite: die witzigen Sprüche, beispielsweise Busters Rededuell mit dem von einem Afro-Amerikaner gesprochenen »Recyclone«-Robo im Keller (»You know what I'm sayin'?«). Das Szenario mit dem durchgeknallten Hausrechner ist nicht super-originell, doch reicht es, um genug Spannung zu erzeugen.

PRO & CONTRA

- ⊕ Witzige Sprüche
- ⊕ Wenig originelle Rätsel
- ⊕ Viel Nachgelade
- ⊖ Hölzern animierter Hauptdarsteller
- ⊖ Nur ein Spielstand

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	60
Sound	70
Einstieg	60
Komplexität	60
Steuerung	60
Multi-Player	–



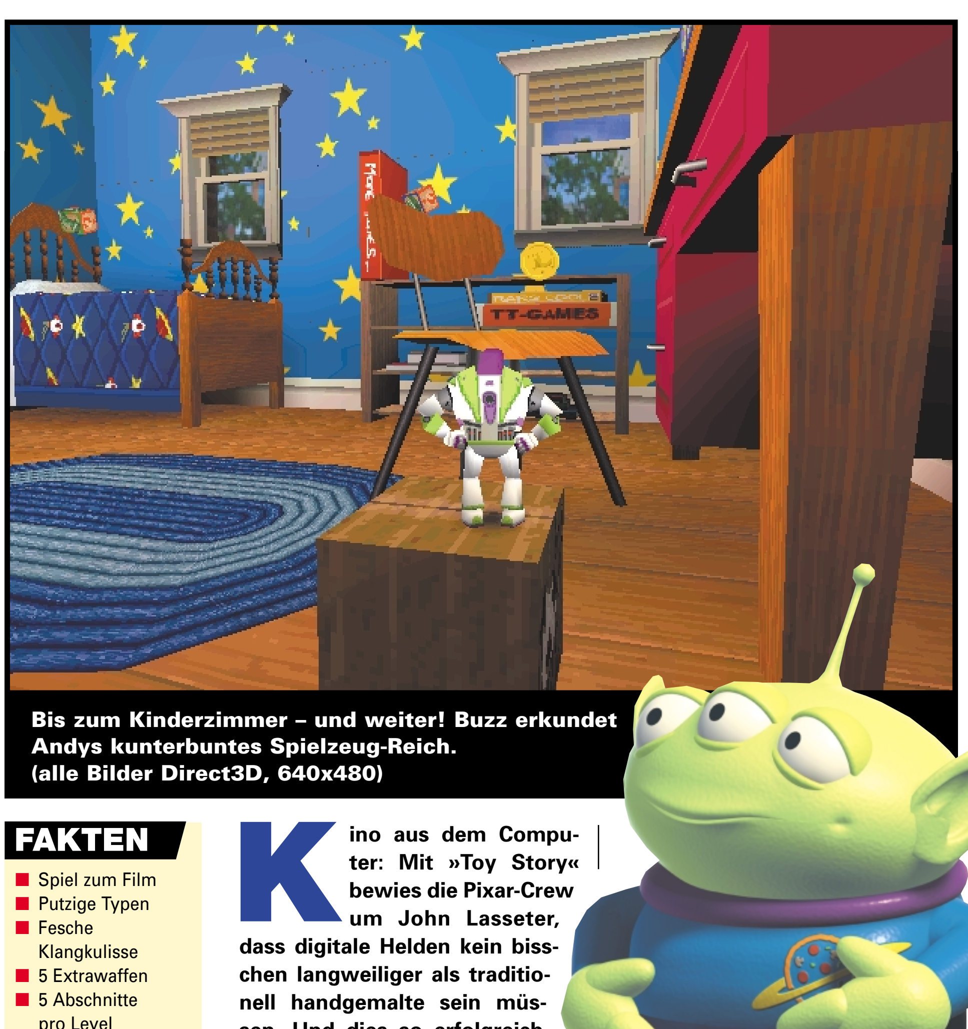
SPIELSPASS 60

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Toy Story 2

■ **Hersteller:** Travelers Tales/Disney Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Januar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Anstatt diese Zeilen zu lesen, könnten Sie den zweiten Toy-Story-Film im Kino sehen. Sollten Sie auch tun – und das Spiel zum Film besser links liegen lassen.



Bis zum Kinderzimmer – und weiter! Buzz erkundet Andys kunterbuntes Spielzeug-Reich. (alle Bilder Direct3D, 640x480)

Netter Gag: Buzz' Helmspiegelung.



Ein echter Space Ranger scheut keine Kletterpartie.

FAKTEN

- Spiel zum Film
- Putzige Typen
- Fesche Klangkulisse
- 5 Extrawaffen
- 5 Abschnitte pro Level
- 10 Spielstände
- 2 Kamera-Perspektiven
- Grobe Zwischensequenzen aus dem Film, anwählbar
- Rückkehr an bereits besuchte Orte möglich und nötig

Kino aus dem Computer: Mit »Toy Story« bewies die Pixar-Crew um John Lasseter, dass digitale Helden kein bisschen langweiliger als traditionell handgemalte sein müssen. Und dies so erfolgreich, dass inzwischen der zweite Teil über die Leinwände flimmert.

Wie es sich für ein modernes Vermarktungskonzept gehört, darf neben Action-Figuren, Büchern und Hörspielen auch die Versoftung von »Toy Story 2« nicht fehlen. Sollte ja eigentlich eher problemlos sein, da die Modelle der ganzen Hauptdarsteller eh schon auf einer Computer-Festplatte lagern. Doch fetzige Charaktere allein sind dummerweise noch kein Freifahrtschein für ein gutes Spiel.

Die drolligen Aliens aus Teil 1 sind auch wieder mit dabei.

Buzz Lightyear, bitte kommen!

Das fängt ja gut an: Der skrupellose Spielzeugsammler Al reißt sich bei einem Garagen-Verkauf den angeblich seltenen Cowboy Woody unter den Nagel. Glück im Unglück: Dessen Besitzer Andy ist gerade nicht daheim. Damit bei seiner Rückkehr keine Tränen fließen, nimmt Buzz Lightyear als Space Ranger die Sache in die Hand. Gemeinsam mit ein paar anderen Spielgefährten, darunter Kartoffelkopf Charlie Naseweis, der furchtsame Dino Rex und das wandelnde Sparschwein Specki, folgt Buzz dem fiesen Al. Ähnlich fies: Schauerlich grob digitalisierte Filmausschnitte erzählen die Geschichte weiter. Umso bitterer, weil das Geschehen eigentlich ziemlich komisch ist. Vermutlich soll dem Film keine Konkurrenz gemacht werden. Oder wurden einfach nur die Filmchen der grafisch schlichteren



... um dann ein paar Farben zu mixen – ein Token winkt als Belohnung.

Oh weh: Über diese bewegten (!) Schubladen muss unser Held springen ...



Immer in Bewegung: Buzz macht den Robo mürbe.

»Standard-Sprünge geraten zu haarsträubenden Manövern.«

Konsolen-Version übernommen? Immerhin erklingen Musik und Sprachfetzen in tadelloser, schmissiger Qualität. Köstlich, wenn nach einem heroischen Buzz-Monolog die amerikanische Hymne herüberweht und im Hintergrund die US-Flagge flattert ...

Trubel in der Nachbarschaft

Auf Ihren Besuch warten insgesamt 15 Level, jeweils drei zu einer Zone zusammengefasst. Die orientieren sich am Kinovorbild und führen Sie unter anderem durch Andys Wohnhaus, seine Nachbarschaft, in Als Spielzeugladen oder zum großen Showdown auf den Flughafen.

Wenn Ihnen nicht gerade ein Boss-Gegner gegenübersteht (alle drei Level), verstecken sich in jeder Etappe fünf Pizza-Token. Ein Token bekommen Sie für 50 eingesammelte Münzen von Spezi-cki, ein anderes, wenn Sie Spezialaktionen wie das Mischen richtiger Farben durchführen. Jeder Level enthält ein Wettrennen, an dessen Ziellinie ein weiteres Token winkt. Dann wären da noch ein Mini-Obermotz, der ebenfalls ein Token bewacht, und die Einsammel-Aufträge: Eine Ente vermisst ihre fünf Küken, ein Vorarbeiter fünf Bauarbeiter, Porzellinchen fünf Schafe, der Sarge fünf seiner Soldaten – Sie kapieren das Strickmuster, oder? Die fünf Vermissten verstecken sich oft gemeingefährlich gut, machen sich jedoch akustisch bemerkbar, wenn Sie in ihre Nähe kommen.



Den Feind im Ego-Visier: Hoppla, ganz schön nah!

Sehr erfreulich: Sie dürfen auch schon mit einem gefundenen Token in den nächsten Level wechseln. Sie werden allerdings zurückkehren: Zum einen, weil Sie mit mindestens 40 Token in den Endkampf gehen müssen, zum anderen, weil Buzz von Charlie Naseweis immer wieder Upgrades für seinen Raumanzug braucht, ohne die er nicht weiter kommt. Auf der Baustelle können Sie beispielsweise nur dann den wildgewordenen Presslufthammer kalt stellen, wenn Sie einen Lenkraketen →

Standpunkt

STEFAN SEIDEL

Prinzipiell könnte Toy Story 2 durchaus Spaß machen. Ein blechern-tapferer Held, interessante Ideen und ein fetzig-unterhaltsamer Soundtrack, dazu wird in jedem Level gekämpft und gehüpft, was das (Spiel) Zeug (aus) hält. Leider wird die Hopserei durch einen miserabel zu steuernden Helden erschwert, so dass man den Spielzeug-Astronauten am liebsten auf den Mond schießen möchte. Gerade bei einem Spiel, das zum Großteil aus Geschicklichkeitsübungen und diffizilen Hüpfeinlagen besteht, erwarte ich, dass ich den Charakter punktgenau manövrieren kann. Davon ist der gute Buzz Lightyear, wie der Name schon sagt, jedoch Lichtjahre entfernt.

PRO & CONTRA

- + Abwechslungreiche Level
- + Fetzige Musik
- − Miserable, ungenaue Steuerung

Erste Hilfe

- Ruhe bewahren: Die Steuerung ist leider so hakelig. Gaaanz tief durchatmen. Besser?
- Experimentieren Sie mit den Kamera-Perspektiven. An manchen Stellen ist die passive Kamera hilfreicher.
- Halten Sie den Knopf für den Laser und die Dreh-Attacke gedrückt, um kraftvoller zuzuschlagen.
- Verlassen Sie einen Level nie, wenn Sie schon viele Münzen eingesammelt haben. Suchen Sie erst alle 50 und holen Sie sich das Token – sonst müssen Sie sie beim nächsten Besuch wieder zusammensuchen. Ähnliches gilt für die fünf Vermissten.
- Lassen Sie sich nicht täuschen: Auch wenn Ihnen ein Rennen erneut offen steht, gibt es dafür kein neues Token.
- Bleiben Sie bei den Boss-Gegnern immer in Bewegung. So sinkt Buzz' Verletzungsgefahr.
- Nach einem Level-Aufstieg das Speichern nicht vergessen.
- Zur Stimmungsanhebung mal wieder eine Zwischensequenz im Hauptmenü ansehen.

Toy Story 2

BUZZ LIGHTYEAR UND SEINE FREUNDE



Buzz Lightyear – hart wie Plastik.



Specki belohnt fleißige Sparer.



Der furchtsame Rex hat Tipps auf Lager.



Vom Sammler begehrt: Cowboy Woody.



Jonny Naseweis verteilt Upgrades für Buzz.

Tausche Münzen gegen Token: Specki thront hier auf einem Baum.

→ verschießenden »Disc Launcher« dabei haben, und im Garten gewinnen Sie ein Rennen nur mit einem Raketen-Rucksack.

Bis zur Unendlichkeit?

Oft klagen wir, dass ein Jump'n'-Run-Held zu langsam umherschleicht. Nicht so Buzz: Er rennt aus Leibeskräften durch die Pampa. So geraten selbst Standard-Sprungaktionen zu haarsträubenden Manövern. Besonders, weil im Flug teilweise ein erneuter Druck auf die Sprungtaste nötig ist, um Buzz' Flügel zu aktivieren und ihn auf höher gelegene Plattformen zu bugsieren. Hanebüchen frustig, das Spiel dadurch unnötig in die Länge zu ziehen! Zwei Kamera-Perspektiven versuchen zu retten, was noch zu retten ist: Eine zielt wild schwenkend konstant auf Buzz' Rücken, die andere bewegt sich behäbiger umher.

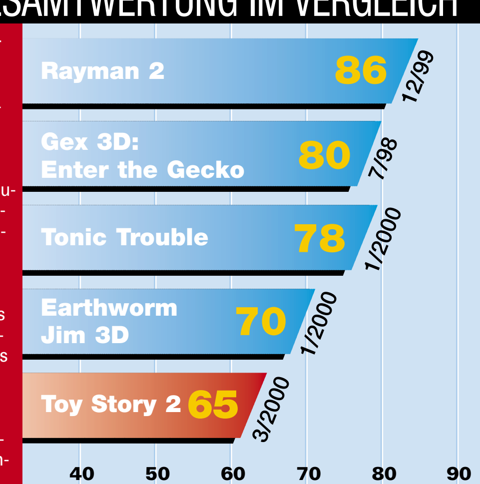
»Hier wird gerannt, gekämpft und gehüpft, was das (Spiel)Zeug (aus)hält.«

Buzz zieht sich bei gutem Wetter und gleichzeitigem Sprung eine Kante hinauf, klettert an senkrechten Stangen hoch oder schwingt sich an waagerechten wie ein Affe weiter. Springt er auf explizit markierten Punkten in die Höhe und stampft beim Aufprall mit dem Fuß auf, saust er wie eine menschliche Kanonenkugel durch die Lüfte.

Feindliches Gesocks erledigt er mit seinem Laser, alternativ beherrscht Buzz eine Wirbel-Attacke, bei der er sich wie wild um die eigene Achse dreht. Dabei offenbart das Programm seine Konsolen-Herkunft: Die Gegner verschwinden ab einer gewissen Entfernung einfach vom Schirm. **(ra)**

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Jede Menge los im Land der 3D-Hüpfer: Ungeschlagen thront das super-abwechslungsreiche und dabei jederzeit faire Rayman 2 an der Genre-Spitze. Oldie Gex 3D: Enter the Gecko schlägt sich noch wacker, denn Tonic Trouble kämpft trotz deutlich besserer Präsentation mit Kamera-Problemen und Schmierseifen-Sprüngen. Erdwurm Jim plagen in 3D ebenfalls Kamera-Sorgen, er schafft es trotz mehr als 50 verschiedener Gegner nur gerade so ins Jump'n'Run-Oberhaus. Toy Story 2 zeigt, wie man es nicht machen sollte: Die Designer sollten als Hausaufgabe Rayman 2 komplett durchspielen.



Standpunkt

ROLAND AUSTINAT

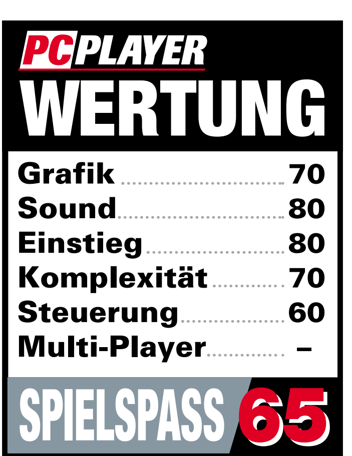
So sehr ich auch wünschte, es wäre anders: Ich muss Stefan voll und ganz zustimmen. Selten habe ich in einem Geschicklichkeitsspiel eine ungenauere Steuerung gesehen. Selbst die Sprung-Routinen sind unter aller Kanone. Schon eine total harmlose Aktion mutiert, gepaart mit Übelkeit erregend wilden Kameraschwenks, zum puren Glücksspiel. Buzz kann auch nicht rückwärts laufen – stattdessen dreht er sich einfach um. Und erwarten Sie bloß keinen Schritt zur Seite. Irgendwie jammerschade um die witzigen Sprüche, die tolle Musik und die wirklich drolligen Viecher, die in diesem Spiel herumwuseln. Mein Rat: Schauen Sie sich lieber den Kinofilm an. Den können Sie in einem Stück genießen, ohne Gefahr zu laufen, in einem Frustanfall das Gamepad vor den Monitor zu pfeffern. Und dann spielen Sie eine Runde Rayman 2 oder Tonic Trouble, o.k.?

PRO & CONTRA

- ↑ Drollige Charaktere
- ↑ Phantasievolle Level
- ↓ Furchtbare Steuerung
- ↓ Ähnlich schlimme Kameraführung



Imperator Zurg droht – zum Glück nur im Videospiel (!) in einer Zwischensequenz.



Adventure für Einsteiger

Fünf Freunde auf Schatzsuche

■ **Hersteller:** Westka Entertainment/ Ravensburger ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** – ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 16 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM

Ferien im Felsenhaus sind natürlich eine feine Sache. Das gilt auch für die aus der gleichnamigen Kinderbuchserie bekannten fünf Freunde, die gleich eine interessante Entdeckung machen ...

Wie die Geschichten von Enid Blyton richtet sich das Spiel an eine jüngere Zielgruppe, was sich auch auf den Schwierigkeitsgrad der Rätsel niederschlägt, etwa versteckte Plätze finden oder Personen ablenken. Für junge Abenteurer vielleicht interessant. Ältere Semester stören sich hingegen an hakeligen Animationen und den einfach gestrickten Rätsel. Hübsch sind aber die vorgerenderten Hintergrundbilder, die nur leider mit den schlecht animierten Figuren nicht harmonieren wollen. **(dk)**



George ist ratlos: Was will der neue Gast wirklich?



Sportspiel für Einsteiger

Tennis Duo

■ **Hersteller:** Goto Software ■ **Testversion:** Verkaufsversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 4 (per Modem, Netzwerk) ■ **3D-Grafik:** – ■ **Hardware, Minimum:** 486er, 8 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/90, 16 MByte RAM

Vor langer, langer Zeit war einmal eine Sportart namens Tennis sehr populär. Wahrscheinlich entwickelte in dieser Ära eine Firma das passende Computerspiel, welches nun veröffentlicht wird.

So in etwa könnte die Entwicklungsgeschichte von »Tennis Duo« ausgesehen haben. Als Möchtegern-Boris von heute suchen Sie sich anfangs die passende Haar- und Hautfarbe aus, legen einen von fünf Plätzen fest, auf dem Sie spielen wollen, und schon kann's losgehen. Doch auf Rasen und Asche hetzen Sie dann leider in der Geschwindigkeit eines pensionierten Athleten dem Ball hinterher. Die sehr altbackene Grafik tut ihr Übriges, um den Spielspaß dieses spieltechnischen Doppelfehlers zu minimalisieren. **(dk)**



Der heilige Rasen von Wimbledon: Kommen da nicht Erinnerungen an alte Amiga-Tage auf?



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Imperium Galactica 2

Ein Eroberer, der heutzutage mit der Zeit gehen will, gibt sich nicht mit einem schnöden Fleckchen Erde zufrieden, sondern greift gleich nach den Sternen – sprich der galaktischen Herrschaft.

■ **Hersteller:** Digital Reality/GT interactive ■ **Testversion:** Beta vom Januar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Deutsch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Direct3D-kompatible Grafikkarte ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, Direct3D-kompatible Grafikkarte



Eine Planeten-Basis mit geöffnetem Bau-Menü. Wohin Sie die einzelnen Gebäude setzen, ist höchstens bei etwaigen Bodenangriffen von strategischem Interesse.

Die Karte: Das rote Band umrahmt Ihre Planeten.

FAKTEN

- Galaktische Aufbausimulation
- 3 Kampagnen
- 10 Einzelszenarien
- 14 ausbaufähige Raumschifftypen
- 20 Schiffswaffensysteme
- 40 Gebäudetypen
- 3 Panzertypen
- Maximal 80 Planeten
- 130 Erfindungen
- Pausierbare Echtzeit
- 70 Minuten orchestrale Musik
- Deutsche Sprachausgabe
- 45-minütige Videosequenzen



In der Werkstatt basteln Sie an eigenen Raumschiff- und Panzer-Entwürfen.

Strategische Aufbauwirtschaft im Weltall wird einem ja nicht gerade häufig geboten. Und wenn Sie von dieser Splittergruppe auch noch die Luschen abziehen, bleiben eigentlich außer dem in Ehren ergrauten »Master of Orion 2« nicht eben viele übrig.

Um diesen misslichen Zustand zu beenden, löst der Entwickler Digital Reality ein altes Versprechen ein und setzt seinem Weltall-Klassiker »Imperium Galactica« endlich einen optisch und spieltechnisch aufgemotzten Nachfolger vor die Nase.

Genau wie beim Vorgänger sollen Sie mit militärischen, wirtschaftlichen, diplomatischen und wissenschaftlichen Mitteln die aus maximal 80 Planeten bestehende Galaxis erobern. Da sich so eine Mammutaufgabe nicht von allein lernt, spendierten die Entwickler gleich fünf ausführliche Tutorials, in denen Sie auf mustergültige Weise mit den Funktionen des Spiels vertraut gemacht werden. Danach haben Sie die Wahl zwischen drei mit jeweils sehr umfangreichen Videos und Hintergrundgeschichten ausgestatteten Kampagnen. Bei denen lohnt Dank der zufallsgenerierten



Die umfangreiche Forschung wurde in drei große Bereiche unterteilt. Gegen entsprechende Löhnung lässt sich der Arbeitseifer Ihrer Wissenschaftler verdoppeln.

Ereignisse auch wiederholtes Durchspielen. Dazu kommen noch zehn sehr anspruchsvolle Einzel-Szenarien mit unterschiedlichster Aufgabenstellung. Mehrspieler dürfen auch mitmischen, für die wird einfach eine beliebige Karte mit 20 bis 80 besiedelbaren Planeten generiert. Fehlende menschliche Mitstreiter ersetzt hierbei auf Wunsch der Rechner.





Der Kampf ist in vollem Gange. Während der Zerstörer im Bildvordergrund soeben einen Torpedo abgefeuert hat, kommt eine weitere Rakete herangerauscht, am Schluss bleiben beide Kontrahenten auf der Strecke.

Alles dreht sich

Nach dem Spielstart erblicken Sie zunächst einmal die Sternenkarte und dort auch gleich ein paar Planeten, samt einer Handvoll Siedlungen. Bereits hier zeigt sich die 3D-Verliebtheit der Designer, denn sowohl die Karte als auch die Einheiten, Gebäude und Planeten-Oberflächen lassen sich stufenlos drehen und heranzoomen. Imperium Galactica 2 läuft zwar in Echtzeit ab, das Tempo lässt sich jedoch vierstufig bis zum Stillstand regulieren. Eine prima Sache, denn Hektik und Wartezeiten werden dadurch ausgeschaltet. Per Mausklick oder Funktionstaste beamen Sie sich auf die Planeten-Oberfläche und dort zu Ihrer Siedlung, um das Gelände mit Gebäuden wie Fabriken, Kraftwerken und Verteidigungsanlagen zu bepflastern. Jeder Planet besitzt nämlich eine eigenständige Verwaltung und autarke Produktionseinrichtungen. Die Bauten setzen Sie per simplen Mausklick in die Landschaft, bis zur Fertigstellung dauert es nur wenige Tage. Dies wie auch der Einheitenbau kostet eine hübsche Stange Geld, die durch regulierbare Steuern und dem Handel mit Kriegsgerät hereingespült wird.

»Unspektakulär, aber solide«

Rüstungswettlauf

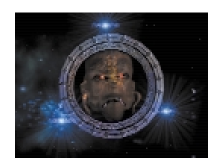
In Ihren Fabriken produzieren Sie eine ganze Armada unterschiedlichster Schiffstypen und Panzer, die sie für die zahllosen Weltall- und Bodenkämpfe benötigen. Und Sie sollten schnell machen, denn im Universum wimmelt es vor Aliens, Piraten, missgünstigen Konkurrenten und sonstigem Gelichter, das meistens nur die Sprache der Gewalt versteht. So ein Angriff geht relativ schnell und unspektakulär vonstatten. Sobald sich eine unbekannte Flotte nähert, erhalten Sie eine Nachricht. Idealerweise fangen Sie den Feind mit einer Ihrer Flotten bereits im Weltall ab, denn anderenfalls erfolgt der Bodenangriff mit drohender feindlicher Übernahme Ihres Planeten. Bei Scharmützeln wird ein spezieller Kampf-Bildschirm eingeschaltet, bei dem sich auch die Gefechte jederzeit pausieren lassen, um in aller Ruhe die gewünschten Befehle zu geben. Im Stil eines Echtzeit-Strategiespiels übernehmen Sie die Kontrolle über alle Ihre Schiffe (Raumkampf) oder Panzer (Bodenangriff), und bestimmen die Stoßrichtung und Art des Waffeneinsatzes für jede Ihrer Einheiten. Sobald beim Bodenangriff der letzte Verteidiger gefallen ist, wechseln Siedlung und Planet den Besitzer. Wer auf die Gefechte keine Lust hat, kann sich das Endergebnis auch



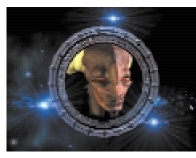
Sie können jeden Planeten mit Fabriken für die Raumschiff- und Panzerproduktion ausstatten.

VÖLKERKUNDE

Während Sie im Mehrspieler-Modus auf insgesamt acht Rassen zugreifen dürfen, stehen in den Kampagnen nur die folgenden drei Völker zur Wahl.



Die Kra'hen schauen so aus, wie sie sind: tumbe, aber begnadete Krieger, die militärisch bärenstark sind, aber weder Spionage noch Handel betreiben.



Die Shinari sind gewitzte Händler, Spione und Diplomaten. Sie besitzen die fähigsten Agenten, haben dafür aber militärtechnisch kaum was auf der Pfanne.



Einsteiger beginnen am besten mit den menschenähnlichen Solarian. Die forschen 30 Prozent billiger und schneller als die beiden anderen Rassen und sind in militärischer Hinsicht immerhin Durchschnitt.

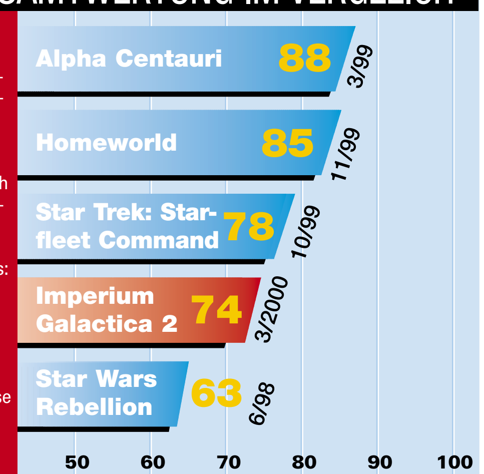
Imperium Galactica 2



Geheimagenten sind manchmal nützlicher als eine ganze Raumschiff-Flotte.

PC PLAYER GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Alle fünf Kandidaten haben sich die Eroberung des Weltalls auf ihre Fahnen geschrieben. Star Trek: Starfleet Command bevorzugt den taktischen Kampf und profitiert von seinem populären Star-Trek-Universum. Beim optisch eindrucksvollen Echtzeit-Strategiespiel Homeworld toben prachtvolle dreidimensionale Weltall-Schlachten. Star Wars: Rebellion nervt mit erheblichen Bedienungsmängeln. Eine üble Optik, aber halt auch planetoide Aufbauwirtschaft vom Feinsten bietet Alpha Centauri. Dessen Klasse besitzt Imperium Galactica 2 zwar nicht, dafür aber eine gesunde Prise Action.



Zusatz-Szenarios

Auf ihrer Website http://www.imperiumgalactica2.com will Digital Reality in den nächsten Wochen zusätzliche Szenarios und Extras zum Gratis-Download bereit-



ohne Kampf ausrechnen lassen – keine schlechte Wahl, denn es gewinnt ohnehin die Seite mit der stärksten Streitmacht, strategisch lässt sich daran meist nichts ändern. Moralischer und billiger ist es, sich auf friedfertige Weise auszubreiten. In diesem Fall erkunden Sie das umliegende Weltall nach geeigneten Planeten, werten diesen eventuell mit einem Terraformer etwas auf und senden ein Kolonie-Schiff hin. Nach dessen Landung haben Sie eine weitere Siedlung am Hals, die Ihrer Führung bedarf.

Wunderwaffen

Eine wichtige Schlüsselrolle bei all diesen Unternehmungen fällt der Forschung zu. Sie teilt sich in die Bereiche Panzer, Schiffsbau und Gebäude, sowie einen vierten Spezialfond mit Sonder-Erfindungen auf.

Je mehr wissenschaftliche Bauten Sie besitzen, desto schneller schreitet der Fortschritt voran. Manchmal haben Sie auch das Glück, nach einem Angriff ein unversehrtes Feindschiff zu erbeuten. Damit haben Sie dann einen Prototyp, den Sie nach Belieben umändern dürfen.

In einem separaten Konstruktionsmenü können Sie dann nämlich eigene Schiffe und Panzer entwerfen und mit den neuesten Waffen, Triebwerken und Schilden ausrüsten. Ebenfalls erlaubt ist das Nachrüsten bereits vorhandener Einheiten



Die rund 45-minütigen Videosequenzen schinden mächtig Eindruck.

mit neuen technologischen Errungenschaften. Ein Diplomatie-Menü gibt es natürlich auch: Sie können grundsätzlich mit allen Parteien Kontakte pflegen, Bündnisse und Handelsabkommen abschließen oder auch Kriege erklären.

Wichtig in diesem Zusammenhang sind die Spione. Deren trainierbare Fähigkeiten umfassen Spionage, Gegenspionage, Forschungsdiebstahl und Sabotage, bis hin zum Attentat auf den feindlichen Potentaten – bei weitem die eleganteste Methode, die Herrschaft der Galaxis an sich zu reißen. **(md)**

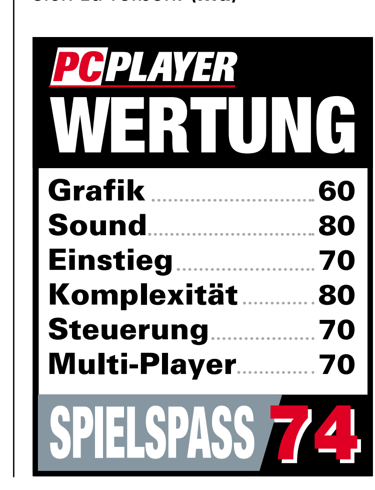
Standpunkt

MANFRED DUY

Doch, mit diesem Imperium lässt sich durchaus was aufbauen. Geboten wird eine unspektakuläre, aber solide Mixtur aus strategischen, wirtschaftlichen und diplomatischen Elementen, die in ihren besten Momenten an Master of Orion 2 erinnert. Sicherlich könnte mir jedes der vorhandenen Elemente, ob nun der Actionteil oder der wirtschaftliche Aufbau für sich allein genommen, höchstens ein müdes Lächeln abgewinnen. Aber ein gutes Spiel – und das ist Imperium Galactica 2 – ist eben mehr als nur die Summe seiner einzelnen Elemente. Für den ganz großen Wurf hat es allerdings doch nicht gereicht, dazu trüben zu viele Schwächen das Imperium: Bedienung und Menüstruktur sind teils verwirrend, und dass ein Universum nur 3D-simuliert und dabei so flach wie ein Pfannkuchen ist, sorgt auch nicht für Jubelstürme.

PRO & CONTRA

- ⬆ Viele Spiel-Elemente
- ⬆ Gute Eindeutschung
- ⬆ Stocksolide ...
- ⬇ ... aber kaum spektakulär
- ⬇ Spröder Actionpart



Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

South Park Rally

■ **Hersteller:** Acclaim Entertainment ■ **Testversion:** Beta vom Januar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 8 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte



Kampf der Dicken: Chefkoch überholt Cartman. (Direct3D)

Amerikaner bekommen den Führerschein wohl schon mit sieben Jahren. Eine andere Erklärung gibt es nicht für das motorisierte Gedränge von minderjährigen Fahrern in South Park.

Auf 15 Strecken, etwa die Innenstadt oder skurrile Plätze wie die Gayworld, gurken Sie in Matchbox-mäßigen Mobilen durch die Gegend. Vorsicht ist auf allen Strecken geboten, denn der berüchtigte Schulbus und einige Kühe stehen einfach so im Weg herum. Auf der Straße wimmelt es von deren Exkrementen oder Gegenständen, mit denen Sie auch Ihre Gegner attackieren können. Fans der Serie freut es, wenn Sie im Verlauf des Spiels die Wahl zwischen 35 verschiedenen Figuren haben, darunter auch einige Klons der Originale, wie zum Beispiel Cop-Cartman. Unterschiede in der Fahrtweise der Wasserköpfe waren jedoch nicht auszumachen. **(dk)**



Standpunkt

DAMIAN KNAUS

Zunächst mal ist South Park Rally natürlich kein Spiel, bei dem ein Need-for-Speed-Autonarr sofort in Jubelschreie ausbricht. Ja, ich weiß. Die Optik muss sich natürlich an die Fernsehserie halten und dort gehen die Diplom-Grafiker ja auch lieber mal eine rauchen, als bis in die Puppen Überstunden zu schieben. Das ist auch der Knackpunkt: Wer die Serie heiß und innig liebt, wird wahrscheinlich kurze Zeit seinen Spaß mit Kenny, Kyle und Co. haben. Langfristig gesehen bietet jedoch das einfach gestrickte Rennspiel selbst dem größten South-Park-Fan zu wenig.

PRO & CONTRA

- ⊕ Originalstimmen & tolle Musik
- ⊕ 35 Figuren zu Wahl ...
- ⊖ ... deren Fahrstil sich jedoch gleicht
- ⊖ Gegner ziemlich schnell

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Disciples Sacred Lands

■ **Hersteller:** Strategy First/GT interactive ■ **Testversion:** Importversion 1.0 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/ 98 ■ **Sprache:** Englisch ■ **Multiplayer:** bis 4 (Netzwerk, Internet, Modem/Nullmodem) ■ **3D-Grafik:** - ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium /233, 64 MByte RAM

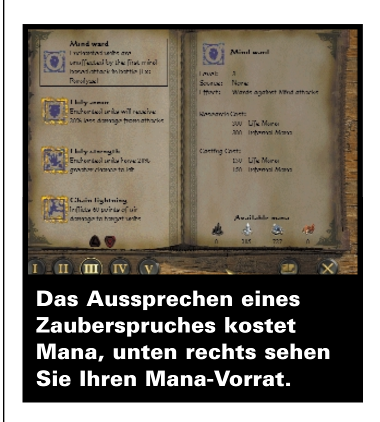
Der Schein trügt hier ausnahmsweise mal nicht: Disciples schaut nicht nur aus wie das Strategiespiel »Age of Wonders«, es spielt sich auch fast genauso.



Es braut sich was zusammen. Sie werden Zeuge der Beschwörung eines untoten Ritters, der den (roten) Feind erst mal schwächen soll, bevor der aktive Allanon zum Endkampf antritt.



Viele Grafiken wie hier das Händlermenü sind von ergreifender Schlichtheit.



Das Aussprechen eines Zauberspruches kostet Mana, unten rechts sehen Sie Ihren Mana-Vorrat.

FAKTEN

- Rundbasiertes Fantasy-Strategiespiel
- Sehr kampforientiert
- Rollenspiel-Elemente
- Über 100 Zaubersprüche
- Über 60 Monster-Gattungen
- 4 Kampagnen
- 10 Einzel-Szenarien
- 6 Heldentypen
- Szenario-Editor

So langsam ist es vielleicht mal an der Zeit, über ein eigenes Sub-Genre nachzudenken, denn nach den kürzlich erschienenen Fantasy-Schlachten von »Heroes of Might and Magic 3« und »Age of Wonders« setzt »Disciples« auf exakt das gleiche Erfolgsrezept aus Strategie, Rollenspiel und Wirtschaftssimulation.

Neben einem Tutorial und zehn Einzel-Missionen bekommen Sie vier sehr umfangreiche Kampagnen vorgesetzt, bei denen Sie jeweils eine andere Rasse gegen bis zu drei Gegner in die Schlacht führen. Ihre Aufgabe ist im Grunde genommen stets die gleiche: Armeen ausheben, mit diesen eine zunächst abgedunkelte Landkarte erkunden, deren Städte erobern, sowie natürlich die Gegner komplett von der Karte putzen. Anfangs gebieten Sie zumindest über eine (mit Gebäuden ausbaufähige) Hauptstadt, sowie manchmal noch ein, zwei weitere Ansiedlungen. In jeder Ihrer Städte dürfen Sie Helden und Soldaten einkaufen und diese zu Armeen zusammenfassen. So eine Mini-Armee besteht immer aus einem der in fünf Sorten (Magier, Ritter, Dieb ...) vorrätigen Helden, sowie maximal fünf weiteren Soldaten wie Bogenschützen, Ritter oder Heiler. Mit simplem Point-and-Click-Verfahren scheuchen Sie die Verbände vor die Burgtore, draußen werden sie von zwei unterschiedlichen Feindtypen erwartet. Zum einen gibt es die stationären Truppen, die praktisch jede wichtige Zugangsstraße und die am Wegesrand lagernden Schatztruhen bewachen. Viel


Der Kampf-Bildschirm. Große Einheiten wie der Drache belegen gleich zwei der sechs möglichen Plätze. Der Held besitzt mit Schwert und Becher zwei starke Artefakte.

gefährlicher sind jedoch die Einheiten des Feindes, die in stattlicher Anzahl ebenfalls durch das Land ziehen.

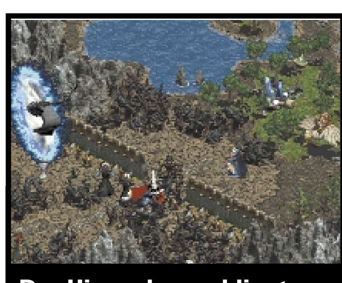
Der kleine Unterschied

Den Hauptteil der Zeit werden Sie daher auf dem Schlachtfeld verbringen. Dort schlagen die unbeweglichen Kämpfer im Rundentakt solange aufeinander ein, bis eine Seite entweder flüchtet oder komplett niedergemacht wurde. Solch ein Kampf dauert in aller Regel nur wenige Sekunden und weist eine Besonderheit auf: Anders als bei der Genre-Konkurrenz können Sie Ihre getöteten Leute in jeder Stadt ins Leben zurückrufen, sofern auch nur ein Party-Mitglied den Kampf überlebt hat. Da sowohl die Helden als auch die einfachen Soldaten nach ein paar Gefechten ihre Kampfkraft steigern, sollten Sie den Gegner stets restlos niedermachen, damit er nicht zwei, drei Runden später wieder Ärger macht.

Unterwegs finden sich monsterverseuchte Ruinen und Kerker, in denen Schätze wie etwa ein Schwert oder ein stärkender Trank lagern. Alle Kostbarkeiten werden natürlich sofort eingesackt, aber nur Ihre Helden können maximal zwei Artefakte in die Hände nehmen, und diese sogar in die nächste Mission mitschleppen. Überzählige Habseligkeiten verscherbeln Sie am besten bei ortsansässigen Händlern. Überhaupt sollten Sie stets auf Ihre Finanzen achten. Das Einkaufen, Wiederbeleben und Heilen von Einheiten geht nämlich ganz schön ins Geld, und der Gebäudebau ist ebenso wenig gratis wie der Ausbau der Städte. Gelder erwirtschaften Sie von den im Land verstreuten Goldminen. Um die Herrschaft über ein Bergwerk zu gewinnen, müssen Sie in seiner Nähe eine Stadt besitzen. Wenn nicht, schicken Sie einfach einen Helden aus, der dort Ihre Fahne aufstellt.

»Übliche Taktiken verfangen nicht.«

Dasselbe gilt auch für die Besetzung der Mana-Minen. Die werden benötigt, um magische Energie anzusammeln, welche beim Erlernen und Einsetzen der rund 100 Zaubersprüche draufgeht. Sie dürfen jeden Spruch einmal pro Tag abfeuern. Zwar nicht innerhalb eines Kampfes, aber dafür an jeder Stelle der bereits erforschten Landschaft. Und nur diese Sprücheklopferei haucht dem hausbackenen Bild etwas Leben ein – denn wer würde es nicht gern mal erleben, wie der Himmel plötzlich einen Drachen ausspeit. **(md)**


Der Himmel verschlingt einen per Zauberspruch beschworenen Drachen.


Welcher Held darf's denn sein? Jede der vier Rassen verfügt über fünf eigene Heldentypen. Besonders wichtig ist der Arch-Angel. Der ist als Einziger in der Lage, fern abgelegene Gold- und Mana-Minen durch das Setzen von Fahnen unter Ihre Herrschaft zu zwingen.

Standpunkt

MANFRED DUY

Ein starkes Déjà-vu-Gefühl beschleicht mich hier schon: Der grundsätzliche Spielverlauf, das Helden-System, die Schatzsuche, das Erstürmen der Burgen, all das haben wir schon wesentlich schöner und ausgereifter gesehen, etwa bei Heroes of Might and Magic 3. Aber Disciples deshalb gleich als strategisches Fliegengewicht abzuschreiben wäre übereilt, denn ein paar interessante Neuerungen werden doch geboten. Das straffe Kampf-System etwa und die originelle Zauberei in der Landschaft sind nicht ohne Reiz. Und wegen der Begrenzung der Armee-Größe verfangen auch die sonst üblichen Taktiken nicht mehr.

Wem also Age of Wonders und Co. zu langwierig erschienen, sollte ruhig mal die Disciples ranlassen.

PRO & CONTRA

- Schnelle Kämpfe
- Gutes Magie-System
- Miese Optik
- Stark abgekupfert

PC PLAYER WERTUNG

Grafik	50
Sound	60
Einstieg	70
Komplexität	60
Steuerung	80
Multi-Player	80
SPIELSPASS	69

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Nerf Arena Blast

■ **Hersteller:** Visionary Madia/Hasbro Interactive ■ **Testversion:** Beta vom Januar 2000 ■ **Betriebssystem:** Windows 95/98 ■ **Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.) ■ **Multiplayer:** bis 16 (Netzwerk, Internet) ■ **3D-Grafik:** Direct3D, Glide, OpenGL ■ **Hardware, Minimum:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM ■ **Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 64 MByte, 16MB-Direct3D-Karte

Was, ein gewaltloser 3D-Shooter? Wie geht denn das? Hasbro zeigt es Ihnen.



Volltreffer! Sharon muss dran glauben, sie hinterlässt jedoch netterweise ihre aktive Waffe und ein Punkte-Symbol, das Sie aufsammeln können. (OpenGL, 1024x768)

Die Wildfire-Kanone kann zehn Bolzen auf einmal abfeuern. (OpenGL, 1024x768)

Ego-Shooter haben oft ein kleines Problem, das sie für Jugendliche ungeeignet macht und darüberhinaus hier zu Lande gern die BPjS auf den Plan ruft: exzessive Gewalt-Darstellung.

»Nerf Arena Blast« beschreitet deshalb einen anderen Weg. Die Kämpfe finden nämlich mit völlig harmlosen Waffen statt. Anstelle von Raketenwerfern gibt es Gummibolzen-Pistolen, anstelle von fleischröstenden Laserstrahlern Plastikball-Werfer. Jeder Mitspieler trägt einen Anzug, dessen Energie-Niveau bei Treffern abnimmt. Ist es bei Null angelangt, stirbt der betreffende Charakter nicht, sondern muss lediglich an anderer Stelle von neuem beginnen.

Sechs Profi-Teams

Selbstverständlich warten die Entwickler mit einer Hintergrundstory auf. Sie sind Mitglied eines Amateur-Teams, das zum ersten Mal an einem Nerf-Turnier teilnehmen darf. Sechs Platzhirsche wollen ebenfalls Champion werden und so treten Sie gegen diese Teams in drei Disziplinen an. In »Pointblast« geht es einfach darum, möglichst viele Punkte zu erreichen. Das schaffen Sie, indem Sie allen Gegnern, die Ihnen über den Weg laufen, die Energie entziehen. Das Abschießen bringt Punkte, jeder verschwundene Kombattant hinterlässt zudem ein Item, welches beim Einsammeln ebenfalls einen Bonus bringt. Außerdem sind über das ganze Spielfeld verteilt spezielle Ziele zu finden, bei denen Treffer das eigene Konto erhöhen.

Ebenfalls um Punkte geht es bei »Ballblast«. Hier gesellt sich jedoch eine weitere Methode dazu, den eigenen Zähler zu erhöhen. An zufälligen Stellen finden

FAKTEN

- »Gewaltloser« 3D-Shooter
- 35 Level
- 3 Spiel-Modi
- 3 zusätzliche Mehrspieler-Modi
- »Unreal«-Grafik-Engine



Mit dem Hypershot-Gewehr zoomen Sie an Gegner heran (Direct3D, 1024x768).

Sie mehrere farbige Bälle, die Sie mit einer »Mighty Mo«-Kanone in passende Tore schießen müssen. Während dieser Zeit sind Sie natürlich ganz besonders anfällig für andere herumlaufende Teilnehmer.

Bei »Speedblast« geht es schlussendlich darum, ein Wettrennen zu gewinnen. Sie laufen durch den Level einfach Checkpunkte ab und versuchen, die Gegner durch den Einsatz Ihrer Waffen zu behindern. Im Mehrspieler-Modus gesellen sich zu diesen Spielarten noch die jeweiligen Team-Varianten dazu.



Beim Ballblast müssen Sie farbige Kugeln in ein Tor hineinfeuern. (Direct3D, 1024x768)

James, die Ausrüstung bitte!

Neben den zehn verschiedenen Waffen können Sie Genre-üblich Ihren Energievorrat mit Power-Ups auffrischen, es gibt Schadensverdoppler und Sprungstiefel – keine großen Überraschungen also. Die Grafik-Engine basiert auf Epics »Unreal«, sieht aber in Anbetracht der angepeilten Zielgruppe (Kinder nämlich) quietschbunt aus, mit eher eintönigen, wenn auch farbkontrastreichen Texturen. Hat man sich an diese Bonbon-Optik gewöhnt, fällt das nicht geringe Intelligenz-Niveau der Computergegner auf, die Ihnen menschliche Mitspieler ersetzen sollen. Alles in allem zwar ganz nett, aber nicht wirklich erregend. **(mash)**



Beim Speed-Wettbewerb geht es hauptsächlich darum, als Erster am Ziel anzukommen. (Direct3D, 1024x768)



Unter Wasser geht es ebenfalls zur Sache. (Direct3D, 1024x768)

DIE WAFFEN

Zehn verschiedene Nerf-Blaster haben die Entwickler eingebaut. Wir stellen sie und ihre Wirkungsweise vor.



Secretshot 2
Standardwaffe: eine Bolzenpistole, die im zweiten Feuer-Modus stärkere, aber langsamere Bolzen verschießt.



Scattershot
Verfeuert Geschosse, die sich in kleine Bälle auflösen. Sekundärer Feuer-Modus erzeugt weniger, dafür stärkere Bällchen.



Ballzooka
Schießt mit Kugeln, die auf Wunsch keine Punkte abziehen, den Gegner aber für Sekunden festkleben.



Wildfire
Bolzen-Schnellfeuergewehr: Kann auch zehn Bolzen auf einmal loslassen.



Pulsator
Malträtiert die Umgebung mit zusammenhängenden Kugeln. Können auch einzeln und viel schneller verschossen werden.



Mighty Mo
Benutzt große, langsame Bälle mit viel Energie. Der alternative Feuer-Modus lässt die zuletzt abgeschossene Kugel detonieren.



Triple Strike
Raketenwerfer, der ein oder drei Projektile losjagen kann.



Sidewinder
Verschießt kleine Scheiben, die von Hindernissen abprallen. Die Diskusse lassen sich auch aus der Ich-Perspektive steuern.



Hypershot
Feuert energiereiche Schüsse ab, deren Wirkungsradius aber sehr begrenzt ist; im zweiten Modus können Sie Ziele heranzoomen.



Whomper
Verfeuert dicke, langsame Nerf-Bälle, die viele Punkte bringen. Die zweite Variante bewegt sich schneller und zieht viel Energie ab.

Standpunkt

MARTIN SCHNELLE

Der erste Eindruck von Nerf ist: Unreal Tournament für Arme. Die Grafik ist so ziemlich die hässlichste, die ich jemals auf der Unreal-Engine gesehen habe. Trotzdem hat sie einen bizarren Charme, und nach kurzer Zeit hat man sich daran gewöhnt. Tatsächlich ist das Verhalten der vielen computergesteuerten Gegner recht gewitzt und bringt Sie im steigenden Schwierigkeits-Level durchaus ins Schwitzen. Allerdings gestalten sich die Level im Vergleich zur Konkurrenz nicht sonderlich pfiffig. Na ja. Spaß bringt die Hatz mit Gummipfeilen und Plastikbällen aber doch – zumindest kurzfristig.

PRO & CONTRA

- ⇧ Niedlich quietschbunt
- ⇧ Computergegner herausfordernd
- ⇩ Grafik hässlich
- ⇩ Wenige und uninspirierte Level



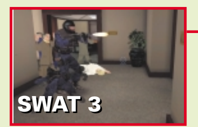
PC PLAYER WERTUNG

Grafik	40
Sound	60
Einstieg	90
Komplexität	70
Steuerung	80
Multi-Player	70
SPIELSPASS	**65**

Was soll ich spielen?

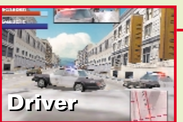
Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Battlezone 2	88	12/99
Half-Life: Opp. Force	88	1/2000
SWAT 3	83	2/2000

Rennspiele



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Driver	86	11/99
Need for Speed 4	85	8/99
Rally Championship	82	1/2000

Sport (Action)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
FIFA 2000	90	12/99
NHL 2000	90	11/99
NBA 2000	89	1/2000

Strategie (Runden)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Jagged Alliance 2	87	6/99
Panzer General 4	86	11/99
Heroes of M&M 3	85	6/99

Action-Adventures



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
System Shock 2	92	10/99
Messiah	86	2/2000
Indy 5	85	1/2000

Adventures & Rollenspiele



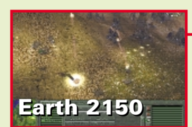
SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Planescape: Torment	89	2/2000
Baldur's Gate	83	2/99
Gabriel Knight 3	80	1/2000

Simulationen



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Falcon 4.0	90	2/99
Mech Warrior 3	86	7/99
Panzer Elite	81	12/99

Strategie (Echtzeit)



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Age of Empires 2	88	11/99
Earth 2150	87	12/99
Homeworld	85	11/99

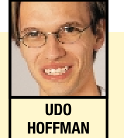
Wirtschaft & Aufbau



SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Civilization Call to Power	88	5/99
Pharao	87	12/99
Die Siedler 3	85	1/99

Top oder Flop

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Daumenwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel.



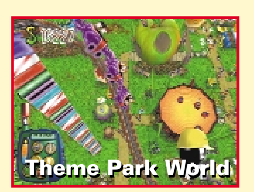

Spiel	Punkte	Seite	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffman	Damian Knaus	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner
Planescape: Torment (deutsch)	89	115	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Virtual Pool Hall	88	110	↑	↑	–	→	→	→	–	→
Anstoss 3	86	96	→	↑	→	→	↓	↑	→	↑
Final Fantasy 8	85	90	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Nox	82	120	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Sims, The	80	126	↑	↑	↑	↑	→	↑	–	↑
F/A-18	75	102	→	→	→	→	↑	↑	–	→
Imperium Galactica 2	74	138	→	↑	→	↑	→	↑	→	→
Team Alligator	72	112	→	→	→	→	→	↑	→	→
Disciples Sacred Lands	69	142	→	↑	–	↓	↓	→	→	↓
Invictus	68	106	→	→	→	→	→	→	↓	→
Mah Jongg 2	68	116	→	→	↓	↓	↓	↓	↓	→
Q*bert	68	108	↑	↑	↓	→	→	→	→	↓
Monopoly Jahrtausend-Edition	67	117	↓	→	↓	→	↓	→	↓	↓
F/A-18E Super Hornet	66	104	→	↓	–	→	→	→	–	↓
Scrabble	66	116	↓	↓	↓	→	↓	→	↓	↓
Nerf Arena Blast	65	144	→	↓	→	↓	→	→	↓	↓
South Park Rally	65	141	↓	↓	→	→	↑	→	↓	→
Toy Story 2	65	134	→	→	–	→	→	→	→	→
Trivial Pursuit Jahrt.-Edition	62	117	↓	↓	→	→	→	→	→	↓
Fünf Freunde auf Schatzsuche	61	137	→	↓	–	→	↓	↓	↓	→
Y2K	60	132	→	→	–	↓	↓	↓	→	↓
Little Kings	46	114	-	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓
Othello de Luxe	43	114	→	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓
Lula Flipper	41	111	↓	↓	↓	↓	→	↓	↓	↓
Skispringen 2000	40	116	↓	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓
Attack of the Saucerman	38	109	↓	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓
Hazard	37	105	-	↓	–	↓	↓	↓	↓	↓
Everest	35	108	↑	↓	→	↓	→	↓	↓	↓
Tennis Duo	35	137	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Bowling, Darts, Minigolf	23	114	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Autobahn Total	17	114	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben

Spielename	Genre	Punkte	Ausgabe
FIFA 2000	Sport	90	12/99
Fritz 6	Schachsimulation	90	1/2000
NBA 2000	Sport	89	12/99
Planescape: Torment	Rollenspiel	89	2/2000
Age of Empires 2 (deutsch)	Strategie	88	1/2000
Battlezone 2	Strategie-Action	88	12/99
Half-Life: Opposing Force	Action	88	1/2000
Earth 2150	Strategie	87	12/99
Freespace 2	SF-Simulation	87	12/99
Pharao	Strategie	87	12/99
Freespace 2 (deutsch)	SF-Simulation	86	2/2000
Links LS 2000	Sport	86	2/2000
Messiah	Action-Adventure	86	2/2000
Rayman 2	Geschicklichkeit	86	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	85	1/2000
Nomad Soul, The	Action-Adventure	84	12/99
Asheron's Call	Onlinespiel	83	2/2000
GTA 2	Action	83	12/99
Mech Warrioir 3 Pirate's Moon	SF-Simulation	83	2/2000
SWAT 3 Close Quarters Battle	Action	83	2/2000
Delta Force 2	Action	82	1/2000
Rally Championship	Rennspiel	82	1/2000
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	82	1/2000
Warcraft 2 battle.net	Strategie	82	1/2000









Final Fantasy 1-7



Diese niedlichen Reitvögel heißen Chocobos und tauchen in jedem Teil der Serie auf. In Final Fantasy 7 durften Sie das drollige Federvieh sogar züchten. (PC Version)

Lange Zeit als Konsolen-Geheimtip gehandelt, gibt es nun auch zwei PC-Ableger der Final-Fantasy-Reihe. Wir beleuchten die Ursprünge der Rollenspiel-Legende.

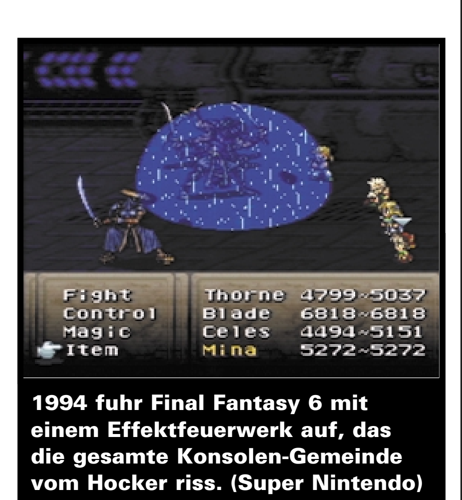
Die Ursprünge von »Final Fantasy« (FF) liegen im Land der Schulmädchenuniformen und Karaoke-Bars: Nur in Japan erschienen Ende der 80er Jahre die ersten drei Teile für Nintendos NES-Konsole.

Durch den überragenden Erfolg von »Final Fantasy 4« auf dem Super NES entschloss sich Squaresoft glücklicherweise, die Reihe von da an auch in den USA zu vermarkten – europäische Konsolen-Fans blieb nur der Gang zum Import-Händler.

Doch was ist dran an FF? Nun, zum einen natürlich die epischen Geschichten, die jeden FF-Spieler gnadenlos in ihren Bann ziehen. Zum anderen ist die Serie enorm abwechslungsreich: Alle Teile unterscheiden sich extrem voneinander, versetzen Sie in stets andere Welten und konfrontieren Sie mit den unterschiedlichsten Problemen und immer neuen Hauptfiguren.

Erfolg durch Innovation

Auf eines konnten sich FF-Jünger schon immer verlassen: Mit jedem neuen Teil wurden Innovationen zuhauf präsentiert. In Numero 4 (1990) zogen Konsolen-Spieler erstmals mit dem genialen ATB-System (ATB = Active Time Battle, noch heute im Dienst) gegen feindliche Kreaturen in den



1994 fuhr Final Fantasy 6 mit einem Effektfeuerwerk auf, das die gesamte Konsolen-Gemeinde vom Hocker riss. (Super Nintendo)

Kampf. Teil 5 (1992) wartete mit einem perfekt ausbalancierten Job-System auf, womit Sie jedem Helden einen von über 20 Berufen mit vielen unterschiedlichen Spezialfähigkeiten zuordnen konnten. Teil 6 (1994), von vielen Freaks als bestes (Konsolen-)RPG überhaupt bezeichnet, führte ein Multi-Charakter-System ein, bei dem Sie eine vierköpfige Party aus insgesamt zwölf möglichen Charakteren (einige davon versteckt) zusammenstellen und auch immer wieder wechseln mussten. Jede Figur konnte zudem noch für sie spezifische Bewegungen wie »Martial Arts« oder Schwertkünste erlernen. Schlicht genial: das »Esper-System«. Durch Ausstattung der Charaktere mit in Kristallen gefangenen Über-Wesen beschworen Ihre Recken mächtige Dämonen und schickten sie anstelle des Spielers in den Kampf.

1998 eroberte die Serie mit »Final Fantasy 7« endlich auch den PC (88 Punkte, PC Player 8/98). FF 7 bot erstmals aufwändige Render-Hintergründe, tolle Videosequenzen und eine Polygon-Oberwelt samt -Charaktere. Die leicht lieblos designten Animé-Figuren wollten sich allerdings nicht so recht in die großartige Kulisse einfügen. Neue Einfälle wie ein eingestreutes Echtzeit-Strategiespiel oder die Chocobo-Zucht sorgten für Abwechslung am laufenden Band. Die herzergreifende Story fesselte für Wochen vor den Monitor und mit Sephiroth wurde der wohl coolste Endgegner eines japanischen Rollenspiels überhaupt geschaffen. **(Christian Daxer/ra)**

WUSSTEN SIE...

... dass in jedem Teil die Chocobo-Reitvögel eine große Rolle spielt. In FF 7 wurde sogar eine eigene kleine Zucht-Simulation daraus. Auch Charaktere wie der kauzige Cid oder die beiden Soldaten Wedge und Biggs sind immer wieder dabei.

... dass es auch einen Strategie-Ableger der FF-Serie mit dem Namen »Final Fantasy Tactics« gibt? Final Fantasy Tactics baut in Grundzügen auf das geniale Job-System des fünften Teiles auf und perfektioniert dieses.

... dass FF-Titel sogar für den Game Boy (Color) erschienen sind? Oder dass die Chocobos eigene Rollen- und Rennspiele (!) verpasst bekommen haben?

... dass FF-Komponist Nobuo Uematsu Soundtrack-CDs mit kompletten Orchestern einspielte? Zahlreiche Stücke liegen im MIDI-Format auf www.vgmusic.com.

Final Fantasy 1-7

- **Erstveröffentlichung:** 1986 (Japan)
- **System:** NES, SNES, GB(C), PS, PC
- **Hersteller:** Squaresoft
- **Historisch wertvoll, weil ...**

... die Reihe den doppelten Durchbruch in den USA und Europa für japanische Rollenspiele brachte – sowohl für Konsolen als auch für den PC.



Sparschwein

Wollen Sie viel Software für wenig Geld? Auch in diesem Monat bieten sich da einige Möglichkeiten.

Doppelt gemoppelt



Unreal und Tomb Raider 2 zum Schnäppchenpreis.

Gleich zwei Sammlungen gibt es im »Five Pack« von Beau Jolly mit qualitativ sehr unterschiedlichem Inhalt. Bei Volume 1 kommen Rennfahrer mit »Carmageddon« (deutsch) und »Network Q« zum Teil auf ihre Kosten. Wenn Sie lieber hüpfen als fahren, können Sie vielleicht mit »Earthworm Jim« Ihr Glück finden. Der erste »Civilization«-Titel befindet sich ebenfalls in der Sammlung. Das Schlusslicht bildet die etwas träge Flugsimulation »F-16 Aggressor«. Volume 2 bietet gleich drei Rennspiele: angeführt vom schicken »Ultimate Race Pro« folgen »Screamer Rally« und »Nitroriders«. Auch das Geschicklichkeitsspiel »Pitfall« fand den Weg in die Sammlung. Ist Ihnen Strategie lieber, gönnen Sie sich doch die legendäre Wirtschaftssimulation »Transport Tycoon«.

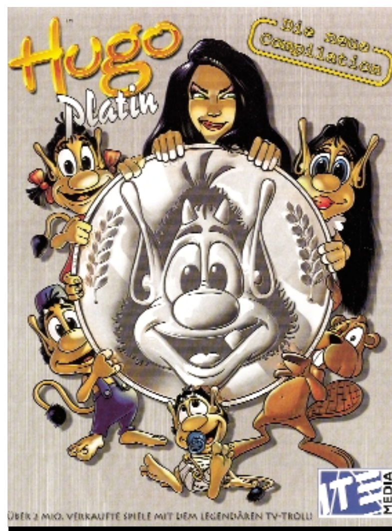
Patriotenkampf



Ein Tophit zum günstigen Preis: Jagged Alliance 2.

Sir-Techs Runden-Strategiespiel »Jagged Allliance 2« konnte bei uns eine Auszeichnung als bester Genre-Titel des Jahres 1999 einheimsen. Der gerade zehn Monate alte Strategie-Knüller ist eine gekonnte Mischung aus Rollenspiel und Taktik, bei dem Sie mithelfen, ein fremdes Land von einer gierigen Herrscherin zu befreien. Für 40 Mark das Schnäppchen des Monats.

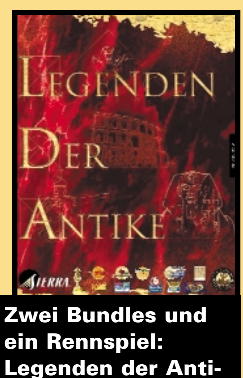
Kobold-Attacke



Vielleicht mögen's Ihre Kinder: Hugo Platin.

Reiben Sie sich jetzt aber nicht zu früh die Hände. »Hugo Platin«, der Nachfolger des vor einem Jahr erschienenen »Hugo-Gold«, umfasst zwar für 50 Mark zehn Abenteuer des gnomenhaften Pixelhaufens, aber der Haken dabei ist: Alle sehen so schlimm aus wie in der Fernsehsendung und spielen sich genauso furchtbar. Wenn Ihre lieben Kleinen von nichts anderem als den kleinen Kobold reden, sollten Sie zugreifen. Sind Sie selbst über das Vorschulalter heraus, lassen Sie lieber die Finger weg. **(dk)**





Zwei Bundles und ein Rennspiel: Legenden der Antike, Swat-Pack, Viper Racing.

Auf in vergangene Zeiten

Sierra gibt sich mit einem Doppelpack die Ehre, an dem Freunde der Aufbaustrategie ihre Freude haben werden. Das ein Jahr alte Spiel »Caesar 3« und das sehr ähnliche, im alten Ägypten spielende »Pharao« – letzteres übrigens der PC-Player-Aufbau-Hit des letzten Jahres – wurden zum Paket »Legenden der Antike« zusammengeschnürt. Beim stolzen Preis von etwa 130 Mark dürfte der Spareffekt aber eher gering sein. Billiger kommen Sie mit dem Rennspiel »Viper Racing« für 30 Mark oder dem Adventure-Duo »Swat 1 und 2« für 40 Mark davon.

Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft	86	50 Mark	
Airline Tycoon – First Class	Wirtschaftssimulation	10/98	Infogrames	60	30 Mark	
Anno 1602 Königs-Edition	Wirtschaftssimulation	5/98	Infogrames	82	65 Mark	
Battlezone	Action-Strategie	4/98	Activision	90	30 Mark	
Bleifuss 2	Rennspiel	11/96	Virgin Interactive	70	25 Mark	
Caesar 3 Classic	Wirtschaftssimulation	12/98	Impressions/Havas	83	45 Mark	
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	
Command & Conquer Megabox 1	Strategie	8/95	Westwood/Electronic Arts	68	30 Mark	
Command & Conquer Megabox 2	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	72	65 Mark	
Creatures 2	Strategie	10/98	Mindscape	65	40 Mark	
Dark Project Gold	Action-Adventure	2/99	Eidos	91	45 Mark	
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	85	20 Mark	
Dethkarz	Action	12/98	Melbourne House	80	30 Mark	
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak tronic	86	20 Mark	
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	85	40 Mark	
Die by the Sword	Action	5/98	Interplay	78	30 Mark	
Dungeon Keeper	Strategie	12/97	Bullfrog/ak tronic	76	20 Mark	
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	Mindscape	83	40 Mark	
European Air War	Flugsimulation	12/98	Microprose/Hasbro Interactive	84	50 Mark	
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	
FIFA '98	Sport	1/98	EA-Sports/ak tronic	89	20 Mark	
Flightsimulator '98 Classic	Simulation	12/97	Microsoft	60	50 Mark	
Forsaken	Action	5/98	Acclaim	83	50 Mark	
Grim Fandango	Adventure	1/99	LucasArts/THQ	89	50 Mark	
Grand Prix 2	Rennspiel	9/96	Microprose/Hasbro Interactive	84	30 Mark	
Grand Prix Legends	Rennspiel	11/98	Sierra/Havas Interactive	84	45 Mark	
GTA	Action	12/97	Take 2	75	50 Mark	
Half-Life Game of the Year Edition	Action	12/98	Havas Interactive	90	70 Mark	
Heart of Darkness	Action	8/98	Infogrames	70	30 Mark	
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	
Industriegigant Gold	Wirtschaftssimulation	9/97	Infogrames	65	30 Mark	
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir-Tech	87	40 Mark	
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	LucasArts/THQ	84	45 Mark	
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	81	35 Mark	
Links LS 1998	Sport	10/97	Access/Eidos	75	35 Mark	
Little Big Adventure 2 Classic	Action-Adventure	9/97	Electronic Arts	83	30 Mark	
Mech Commander Classic	Strategie	8/98	Microprose/Hasbro Interactive	83	40 Mark	
Monkey Island 3 Classic	Adventure	1/98	LucasArts/THQ	83	45 Mark	
N.I.C.E 1	Rennspiel	3/97	Magic Bytes	70	40 Mark	
N.I.C.E 2 Classic	Rennspiel	12/98	Magic Bytes	81	50 Mark	
Nitro Riders Classic	Action	5/98	Activision	83	25 Mark	
Oddworld: Abe's Exodus	Action	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	82	50 Mark	
Powerslide – Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	12/98	Empire Interactive	71	45 Mark	
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2	81	50 Mark	
Rebellion (Star Wars)	Strategie	6/98	LucasArts/THQ	63	50 Mark	
Red Baron (incl. Missions)	Flugsimulation	2/98	Sierra/Havas Interactive	76	25 Mark	
Risiko	Strategie	2/97	Havas/ak tronic	60	20 Mark	
Road Rash	Rennspiel	11/96	Electronic Arts/Green Pepper	55	10 Mark	
Rouge Squadron	Action	2/99	LucasArts/THQ	72	50 Mark	
Seven Kingdoms	Strategie	12/97	Interactive Magic	75	25 Mark	
Shadows of the Empire	Action	11/97	LucasArts/THQ	78	30 Mark	
Siedler 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	6/96	Blue Byte	75	30 Mark	
Siedler 3 und Amazonen	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte	85	85 Mark	
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	
SimCity 2000	Wirtschaftssimulation	3/94	Maxis/ak tronic	77	20 Mark	
SimCity 2000 – Classic	Wirtschaftssimulation	3/94	Electronic Arts	75	30 Mark	
Speed Busters	Action	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	
Starcraft – Softprice	Strategie	6/98	Blizzard/Havas Interactive	88	45 Mark	
Tomb Raider 2	Action	12/97	Eidos/ak tronic	75	20 Mark	
Tomb Raider 2 Director's Cut	Action-Adventure	12/97	Eidos	75	45 Mark	
Total Annihilation	Strategie	11/97	GT Interactive	86	30 Mark	
Turok 2 Classic	Action	2/99	Acclaim	73	50 Mark	
Turrican 2	Action	12/96	Rainbow Arts/Swing	40	10 Mark	
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak tronic	85	20 Mark	
Unreal Classic	Action	8/98	GT Interactive	85	30 Mark	
Versuchung, Die	Adventure	6/98	Pro 7	78	45 Mark	
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra	69	30 Mark	
Warcraft 2 Battlechest	Strategie	1/96	Blizzard(Havas Interactive	80	40 Mark	
Warhammer – Dark Omen	Strategie	4/98	Electronic Arts	76	30 Mark	
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Electronic Arts	85	30 Mark	
X-Wing vs. TIE Fighter	Action	7/97	LucasArts/THQ	70	50 Mark	

Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
Adventure Hall of Fame	Die by the Sword, Fallout, Baphomets Fluch, Baphomets Fluch 2, Stonekeep	Interplay	50 Mark	
All you can play – Pinball Pack	Pro Pinball Timeshock, Pro Pinball The Web, Slamtilt, Absolute Pinball, Cyberball, Pinball Mania, Pinball Construction Kit, Loony Labyrinth, Angel Egg Pinball, Crystal Caliburn	Swing Entertainment	40 Mark	
All you can play – Racing Pack	Test Drive Off-Road 2, N.I.C.E. 1, Grand Prix Rally, Pod mit Back to Hell, Evil Knievel, PC Rally Racing, Final Racing, Speedboat Attack, D.O.G., Speedrage3	Swing Entertainment	40 Mark	
Five Pack Vol. 1	Rally Championship, Carmageddon Civilisation, Earthworm Jim, F-16 Aggressor	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	
Five Pack Vol. 2	Screamer Rally, Nitro Riders, Ultimate Race Pro, Transport Tycoon, Pitfall	Beau Jolly/ Virgin Interactive	70 Mark	
Game Gallery Vol. 1	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	70 Mark	
Gold Games 3	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	
Gold Games 4	3D Ultra Pinball, Caesar 2, Conflict Freespace: The Great War, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	
GT Collect 1	Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	
Hugo Platin	Snowboard, Ballonfahrt, Dolmenhöhle, Moto-rad, Felsen, Fallschirm, Pfahlbrücke, Schlitten	ITE Media	50 Mark	
Legenden der Antike	Caesar 3, Pharao	Sierra	130 Mark	
Might & Magic Gold	Might & Magic (Teil 1 bis 6) und diverse Making-of-Videos	Ubi-Soft	50 Mark	
Pepper Pack 3	Battlezone, Earthworm Jim, Heavy Gear, Stunt Driver, Pinball	Novitas	30 Mark	
Play the Games, Vol. 1	KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	
Play the Games, Vol. 2	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	
Swat 1 & 2	Swat 1 & 2	Sierra	40 Mark	
Tycoon Collection	Railroad Tycoon 2, Rollercoaster Tycoon, Transport Tycoon Deluxe	Microprose/Hasbro Interactive	80 Mark	



Mallorca den Deutschen

Famos: eine vorbildliche Dokumentation der deutschen Besatzung von Mallorca.

Deutsche sind dafür bekannt, alles besonders gut zu machen. Wir haben die tolerantesten Nachbarn, die ehrlichsten Politiker, die niedrigsten Steuern und darüber hinaus auch noch die besten Musikkantenstadel-Sendungen der Welt.

Wie gründlich und überlegt wir aber wirklich vorgehen können, wird seit einigen Jahren am Beispiel einer mediterranen Insel so richtig deutlich.



Mallorca; zur Zeit der deutschen Besatzung, Anno 2000. Palmen stehen für die Forts gemeiner Soldaten, Ausrufezeichen für Wohnsitze der Anführer.

Die Krone der Schöpfung

Selbst eingefleischte Anti-Teutonen kommen nicht mehr umhin, die Gründlichkeit zu rühmen, mit der wir das kleine Mallorca von Grund auf umerziehen. Ein Prozess, der vor allem den Mallorquinern zugute kommt, die nun nicht mehr am Strand herumgammeln müssen. Sie dürfen sich in schicke Reservate im Landesinneren zurückziehen oder der Krone der Schöpfung zu Diensten sein: dem deutschen Urlauber.

Wer erkennt den Fehler? Es sitzen keine besoffenen Urlauber vor diesem Hotel.

Der typische Mallorca-Deutsche, von den Spaniern liebevoll auch »Kraut« oder »mieser Proll« genannt, hat die Taschen (zumindest für eine Woche) voller Geld und zögert nicht damit, dies auch überall zu zeigen. Er besitzt eine gute Kinderstube mit den dazugehörigen Manieren und ist relativ trinkfest. Erst der Deutsche leitete auf Mallorca den großen Aufschwung der ansässigen Kondom-Industrie ein. Aber auch kulturellen Veranstaltungen wie Wet-T-Shirt-Misswahlen oder »Sangria-aus-Putzeimer-Kampftrink-Turnieren« ist er nicht abgeneigt. Allüberall singt deshalb der Mallorquiner unser Loblied.



Einige Ureinwohner sind noch in Armenhäusern zu besichtigen.

Die Krone, zweiter Teil

Die zweite Phase der Kulturrevolution begann mit einem neuen Archetypen: dem wirklich reichen Mallorca-Deutschen. Mit zielsicherem Auge durchschritt er das Landesinnere, und wo ein nettes Plätzchen war, da ließ er sich nieder, umzäunte seine Swimmingpool-Villa mit schmucken Maschendrahtzäunen, entzückenden Selbstschussanlagen und freute sich seines Lebens. Aber auch die Mallorquiner profitierten. Die schönsten Gegenden der Insel wurden nun vorbildlich gepflegt, während sich so manch fauler Eingeborene von heute auf morgen eine ruhmreiche Karriere als fingerflinker Hütchenspieler einschlug.

»Engländer raus aus Mallorca.«

Nun gibt es aber bedauerlicherweise noch einige weiße Flecken auf der Karte der Schutzmacht. Nicht immer sind alle Hotels auch ausgebucht, gelegentlich wagen es noch Holländer oder Engländer, unsere Kolonie zu betreten. Doch in diese Bresche springt nun die neue Multimedia-CD »Der Mallorca-Planer«. 170 Hotels und etliche Naturschönheiten wurden hier übersichtlich angeordnet und mit kleinen Bildchen versehen. Das macht die Buchung der nächsten Reise noch einfacher. Also: Sie haben verstanden? Wir seh'n uns dann. Am Ballermann! **(uh)**

Der Mallorca-Planer

- **Hersteller:** Global Vision/Modern Games
- **Preis:** ca. 30 Mark
- **Hardware, Minimum:** 486/33, 8 MByte RAM, Windows 95/98
- **Praktischer Nutzen:** Koordiniert neue Attacken unserer Invasionsarmeen.
- **Originalitätsfaktor:** Hier ausnahmsweise im Ernst – gar keiner.
- **Mögliche Folgeschäden:** Führt zur vollständigen Domestizierung der Eingeborenen.
- **Das PC-Player-Fazit:** Für Rentner, Ballermänner und solche, die es werden wollen.

Wer soll das bezahlen?


JOCHEN RIST

Klarer Fall – GeForce-Grafikkarten zählen zu den schnellsten Komponenten, die sich Power-Gamer derzeit in den Rechner schrauben können. Und warum glauben wir das? Na, weil die gesamte Fachpresse darüber schreibt und jubelt. Aber lohnt sich der dauernde Hardware-Aufrüst-Zirkus denn überhaupt? Sind Grafikkarten mit Voodoo2/3-Chip oder TNT2-Karten etwa schon wieder Schnee von gestern? Wenn man den Technik-Magazinen Glauben schenken mag, dann ja. Aber bleiben wir doch mal ehrlich: Eine Voodoo2-Karte liefert auch heute in Zeiten von über 100 Bildern pro Sekunde (Q3-GeForce 256) noch passable Werte. Logisch – die neuesten Grafikkarten überholen mit ihrem Erscheinen die Vorgänger-Modelle (für die gerade eben erst stabile Treiber programmiert wurden). Bei Ihrem Lieblingsspiel können Sie nun die Farbtiefe und die Texturgröße hochschrauben und irgendwie entsteht dann der Eindruck: »Hey, ich habe eine neue Karte – also läuft jetzt alles schneller, auch wenn es gar nicht danach ausschaut.« Optisch ganz nett – aber lohnt es sich wirklich, für eine minimal gesteigerte Qualität und ein paar Bilder mehr pro Sekunde eine neue und zugleich unverschämt teure Grafikkarte einzustöpseln? Ein deutliches: Nein. Platinen mit dem TNT2-Chip geben noch ein hervorragendes Gesamtbild ab, Voodoo2- und Voodoo3-Karten sind zwar technologisch nicht mehr auf der Höhe der Zeit – doch merkt man den hauchdünnen Unterschied erst bei genauem Hinsehen. Vielleicht gehören Sie zu den selbst ernannten High-End-Spielern, die nach der Ankündigung neuer Hardware dreimal am Tag zum Händler spurten und nachts vom ersten Einbau in den Rechner träumen. Das gibt es – ich schließe mich davon nicht aus.

Ein wirkliches Problem ist, dass uns die Hersteller in den Glauben versetzen, neue Hardware löse mit einem Schlag die Vorgänger-Generation ab. Das tragische daran ist, dass die Masche immer wieder aufs Neue funktioniert.

Gefangen im Aufrüst-Wahnsinn. Mit dem Erscheinen neuer Hardware wird die vorangegangene Generation allzu schnell vergessen.

Berichtigung

Hoppla, in der letzten Ausgabe tobte der Fehlerteufel. Der Testsieger in der Grafikkarten-Vergleichstabelle heißt »Erazor X^2« und der Preis für die »Annihilator« beträgt 500 Mark.
Wir bitten um Entschuldigung.



Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardwa

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung:

Die derzeit rasantesten (aber auch teuersten) Grafikkarten, die Sie sich in den Rechner stöpseln können, kommen von Elsa (Erazor X²) und von Guillemot (Hercules 3D Prophet DDR-DVI). Natürlich muss es nicht die absolute High-End-Karte sein. Auch Voodoo-Grafikkarten verrichten immer noch einen sehr guten Dienst – und das zu einem weitaus erträglicheren Preis. In der Nagerhöhle hat Microsoft mit der IntelliMouse Explorer dank Lasertechnik die Nase vorn. Auch der Preis-Tipp ist mit der Basic Mouse von MS vertreten. Und aus dem Brüllwürfel-Lager empfehlen wir Ihnen das Desktop Theater 5.1.

Boxen



High-End-Gerät
- **Creative Desktop Theater 5.1**
- **Ca. Preis: 480 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 3/99**

Preis-Tipp
- **Creative PC Works Four Point Surround**
- **Ca. Preis: 160 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 3/99**

DVD-Laufwerk



High-End-Gerät
- **Toshiba SD-M 1212**
- **Ca. Preis: 240 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 6/99**

Das SD-M 1212 von Toshiba ist gleichzeitig unser Preistipp, da es das günstigste Laufwerk im Test war.

Preis-Tipp
- **Toshiba SD-M 1212**
- **Ca. Preis: 240 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 6/99**

Monitor



High-End-Gerät
- **CTX VL950T (19-Zoll)**
- **Ca. Preis: 1000 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 1/99**

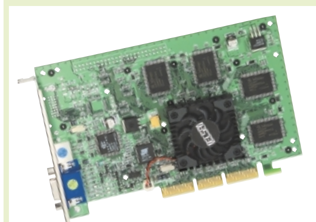


Preis-Tipp
- **CTX 1729 SE (17-Zoll)**
- **Ca. Preis: 580 Mark**
- **Getestet in: Ausgabe 1/99**

re Hitliste

unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

2D/3D-Beschleuniger



High-End-Gerät
- Elsa Erazor X²
- Ca. Preis: 700 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/2000

Preis-Tipp
- Voodoo 3 3000
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/2000

Joystick

High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/98



Preis-Tipp
- Logitech Wingman Extreme Digital
- Ca. Preis: 70 Mark
- Getestet in: Ausgabe 9/98

CD-Recorder



High-End-Gerät
- Plextor PX-W8220Ti
- Ca. Preis: 800 Mark
- Getestet in: –

Preis-Tipp
- Mitsumi CR4801TE
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: –

Gamepad



High-End-Gerät
- Logitech Wingman Gamepad
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: Ausgabe 11/99



Preis-Tipp
- Saitek P120
- Ca. Preis: 20 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/2000

Maus



High-End-Gerät
- MS IntelliMouse Explorer
- Ca. Preis: 130 Mark
- Getestet in: Ausgabe 11/99



Preis-Tipp
- Microsoft Basic Mouse
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: –

Force-Feedback-Lenkrad



High-End-Gerät
- Thustmaster Formula Force GT
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

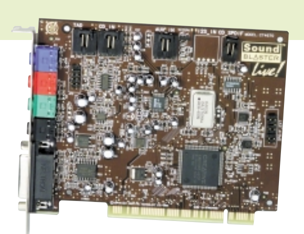


Preis-Tipp
- Act Labs Force RS Racing System
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Soundkarte



High-End-Gerät
- Creative Labs Soundblaster Live Plantinum
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/2000



Preis-Tipp
- Creative Labs Soundblaster Live Value
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/98

Lenkrad



High-End-Gerät
- R4 Racing Wheel
- Ca. Preis: 180 Mark
- Getestet in: Ausgabe 10/99



Preis-Tipp
- Fanatec Monte Carlo
- Ca. Preis: 100 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99

Test: Schnellster Athlon-Prozessor von AMD

Athlon 800 MHz

Satte 800 MHz stehen derzeit am Ende der Fahnenstange geschrieben. Wir testeten den Athlon mit selbiger Taktfrequenz.

Ein paar Tage, bevor der 800-MHz-Athlon offiziell vorgestellt wurde, verirrte sich ein großes Paket in unsere Redaktion. Darin befand sich natürlich nichts anderes als das schnellste Athlon-Baby (mal abgesehen vom unbezahlbaren Kryotech-1GHz-Athlon).

Im Inneren des Gehäuse schlummerte neben dem 800er-Protz das »GA7IX«-Mainboard von Gigabyte. Schade, dass es sich dabei nicht um eine Hauptplatine mit dem neuesten »VIA KX133«-Chipsatz handelte. Sobald wir ein solches Mainboard haben, werden wir es uns natürlich nicht nehmen lassen, die beiden Mainboards zu vergleichen. Jedenfalls handelte es sich bei dem eingebauten Gigabyte-Mainboard um ein Modell mit dem Irongate-Chipsatz, welchen AMD derzeit als Standard verwendet. Die Irongate-Variante strampelt mit einem Front Side Bus von 100 MHz und einer AGP-Beschleunigung von maximal 2X. Den Athlon wollten wir natürlich mit einem gleichgetakteten Pentium III vergleichen – doch ließ sich dieser nicht zur gewünschten Zusammenarbeit überreden (siehe Kasten). So mussten wir mit 733-MHz-Resultaten vorlieb nehmen. In beide Computer setzten wir die »3D Prophet DDR-DVI« von Guillemot ein. Alle weiteren Komponenten unterschieden sich vom Konkurrenz-Modell. Während im Athlon das Gigabyte-Board schwitzte, tropften die CPU-Schweißperlen des Pentium III auf ein i820-Board von ASUS (P3C-2000).



Mit dem KX133-Chipsatz von VIA erhalten Athlon-Systeme dank AGP4X einen Leistungsschub.

Auf Hertz und Nieren

Um die Leistung des Athlon-Prozessors mit dem Pentium III/733 zu vergleichen, verwendeten wir die Benchmark-Programme »Winbench 99« (FPU Marks und CPU Marks), »3D Mark2000« und das allseits bekannte, dritte Beben. Unter letzterem bewies der Athlon seine Stärke und katapultierte sich mit 106.2 Bildern (Auflösung: 800x600, Modus: FASTEST) pro Sekunde auf den ersten Platz. Auch in den restlichen »Q3-Benchmarks« (NORMAL und HIGH QUALITY) übertraf der Athlon seinen Pentium-Konkurrenten. Noch etwas deutlicher fiel der Unterschied dann unter Winbench 99 aus. Und im 3DMark-2000-Benchmark sprintete der Athlon noch deutlicher davon.

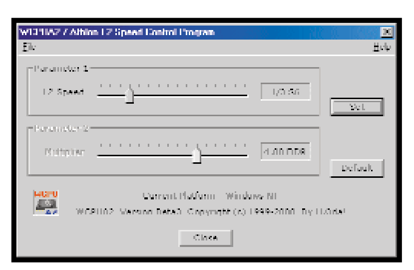
Protzige 800 MHz ließen wir gegen die 733 MHz des Pentium antreten.

Benchmark-Analyse

In allen Benchmarks hatte der Athlon souverän die Nase vorn – diese Tatsache begründet sich natürlich in der niedrigeren Taktfrequenz des Intel-Prozessors. Allerdings schlug sich der Pentium besser besser als im Vorfeld erwartet – das lag vor allem am neuen Board-Layout von ASUS. Schließlich verwendete man den neuen Intel i820-Chipsatz, der mit 133-MHz-Front-Side-Bus umgehen kann und nun auch AGP4X-Grafikkarten unterstützt. Somit konnte die Grafikleistung um ein paar wichtige Punkte dazugewinnen. Bei AMD sieht das anders aus. Hier arbeitet der Speicher mit maximal 100 MHz Front-Side-Bus und AGP gibt es hier gerade mal mit zweifacher (AGP2X) Geschwindigkeit. Hätte der Intel-Prozessor mit 800 MHz funktioniert, wäre der Athlon mit Sicherheit übertroffen worden. Da warten wir natürlich gespannt, wie sich die demnächst erhältlichen Boards mit dem KX133 von VIA schlagen werden. Dann dürfte eine faire Testumgebung herrschen, da beide Prozessoren etwa dieselbe Technik umgibt. Erste Hauptplatinen mit KX133 kommen im Februar auf den Markt.

Athlon Overclocking

Wer das Programm »SoftFSB« kennt, der weiß, was beim neuesten Programm von »H. Oda« zu erwarten ist. Dabei handelt es sich nämlich um ein Übertaktungs-Utility, mit dem Sie die Leistung eines Athlon-Prozessors in die Höhe schrauben. Im Programm (das bisher noch in einer Beta-Phase steckt) haben Sie später einmal die Möglichkeit, den Level-2-Cache des Athlons zu manipulieren. So ist es beispielsweise möglich, den Cache-Teiler von 2/5 auf 1/3 zu ändern, wodurch Sie den Cache übertakten und die Gesamtleistung in die Höhe schrauben.



Wenn das Programm WCPUA2 erhältlich ist (hier zeigen wir die unveröffentlichte Beta-Version), übertakten Sie damit den Level-2-Cache eines Athlon.

Via Apollo KX133-Chipsatz

Eine Weiterentwicklung des bisherigen Athlon Chipsatzes stellt der Apollo KX133 von VIA dar. Mit AGP4X, UDMA/66, 200-MHz-Front-Side-Bus und PC133-SDRAM-Speicherbausteinen versucht man an die Intel i820-Chipsätze heranzukommen. Insbesondere die Grafikkarten-Leistung dürfte dank voller AGP4X-Unterstützung einen Schub erfahren. Viele Mainboard-Hersteller hielten sich mit Athlon-Boards bisher zurück. Der KX133-Chipsatz soll AMDs Prozessor zu neuen Höchstleistungen verhelfen – die technischen Spezifikationen machten den Mainboard-Herstellern den Mund wässrig. VIAs Erfolg mit dem KX133 ist eigentlich schon vorprogrammiert.

Möchtegern-800MHz Prozessor von Intel

Intel belieferte uns zwar mit einer Pentium-III-CPU, doch handelte es sich dabei um ein vertrauliches Modell (Confidential Pentium III), das nur zu Testzwecken verfügbar ist und nicht im Handel auftaucht. Es ließ sich anfangs der Takt von 800 MHz einstellen, doch war eine stabile Arbeitsweise erst bei 733 MHz aus dem Prozessor zu holen. Allzu viele Abstürze verhinderten eine realistische Aussage unter 800 MHz, weshalb wir den Athlon letztendlich gegen die 733 MHz des Pentium antreten ließen.

Benchmark-Folterkammer: Kabine 1

BENCHMARK	MODUS	AUFLÖSUNG	AMD Athlon/800 MHz	Intel Pentium III/733 MHz
Q3	FASTEST	800x600	106.2	104.3
Q3	FASTEST	1024x768	99.4	98.2
Q3	FASTEST	1280x1024	80.5	80.1
Q3	NORMAL	800x600	105.5	99.8
Q3	NORMAL	1024x768	86.6	83.3
Q3	NORMAL	1280x1024	54.7	52.2
Q3	HIGH QUALITY	800x600	94.3	93.8
Q3	HIGH QUALITY	1024x768	59.4	58.1
Q3	HIGH QUALITY	1280x1024	33.7	31.5

Benchmark-Folterkammer: Kabine 2

	WINBENCH 99, CPUMarks	WINBENCH 99, FPUMarks
ATHLON /800	74.1 (CPUMARKS)	4560
PENTIUM III/733	67.2 (CPUMARKS)	4410
	3DMark2000, 800x600	**3DMark2000, 1024x768**
ATHLON/800	4322	3332
PENTIUM III/ 733	4814	3489

Stand der Dinge

Während Intel noch versucht, den Bedarf an 733-MHz-Prozessoren zu decken und die 800-MHz-Prozessoren nur in verschwindend geringer Stückzahl erhältlich sind, stellt AMD mit dem 800 MHz-Prozessor erneut einen starken Konkurrenten vor. Nun sind auch die Anfangs-Probleme behoben, da inzwischen eine Vielzahl der Mainboard-Produzenten endlich Athlon-Mainboards im Sortiment haben. Der Einbruch der Zurückhaltung hat auch seinen guten Grund, stellte Intel die Nerven seiner Abnehmer in letzter Zeit doch immer wieder auf die Probe. Keine Frage, dass die Hersteller gern mit dem Athlon und zugehörigem Chipsatz liebäugelten. Zunächst mussten die Hersteller auf den i820-Chipsatz warten und zwischendurch noch mal das Board-Layout ändern, da Intel noch ein paar Modifikationen vornahm. Zudem kann Intel den Markt nicht mit Prozessoren abdecken, die schon seit längerem angekündigt sind. Es wird zwar behauptet, dass die Prozessoren verfügbar sind, doch beim lokalen Computerhändler finden Sie in der Prozessor-Vitrine mit etwas Glück maximal einen 733-MHz-Pentium.

Nicht nur der Prozessor ist wichtig, sondern auch der Chipsatz.

Prozessor-Tuning

In der Mitte des letzten Jahres stellte AMD die siebte Prozessor-Generation mit dem Athlon vor. Er arbeitet mit einem erweiterten 3D-Now!-Befehlssatz, einem Level-1-Cache von 128 KByte und einem 200-MHz-Frontside-Bus. Frühere Athlons wurden im 0.25 Micron-Prozess hergestellt, wodurch die Wärmeentwicklung jedoch stark anstieg. Seit den beiden neuen Prozessoren mit 750 und 800 MHz sank das Format auf 0.18 Mikron. Nun werkeln die Athlons wesentlich kühler. Außerdem reduzierte sich dadurch der Stromverbrauch. Trotzdem ist die Kühler-Einheit des Athlon immer noch um einiges dicker als die eines Pentium-III-Prozessors.

Mainboard-Eigenschaften

Derzeit gibt es gerade einmal einen Chipsatz von AMD, den sogenannten Irongate-Chipsatz. Dieser gliedert sich in die »South Bridge«, welche etwa Funktionen der Schnittstellen und Festplatten-Anschlüsse verwaltet. Hauptaugenmerk liegt vielmehr auf der »North Bridge«, die für den Speicher und die AGP-Schnittstelle zuständig ist. Da nun endlich der Camino-Chipsatz (i820) von Intel verfügbar ist, liegt es an der Zeit den technologischen Vorsprung von Intel aufzuholen. Das Problem wird derzeit vom Chipsatz-Hersteller VIA bewältigt. Dieser stellte mit dem KX133 eine modernere Variante vor, welche den Irongate übertreffen wird. Nun werden nämlich auch AGP4X-Grafikkarten und der 133-MHz Front-Side-Bus unterstützt. Momentane Mainboards unterstützen gerade einmal 100-MHz-SDRAM und AGP2X. **(jr)**



Dank VIA läuft der Athlon demnächst mit 133 MHz FSB.

Asus K7M

Mit dem »K7M« getauften ATX-Mainboard stellt ASUS ein Modell vor, das den Athlon unterstützt. Es läuft mit einem 200-MHz Front-Side-Bus und bietet fünf PCI-Slots neben einem ISA-Steckplatz. Interessant dürfte auch die jumperlose »JumperFree«-Einstellung sein, die insbesondere für Leute mit wenig Mainboard-Einbau-Erfahrung eine willkommene Alternative darstellt. An Speicherbausteinen begnügt sich das Athlon-Board mit 100 MHz SDRAM-Modellen. Zudem wird der neue UDMA/66-Festplatten-Standard unterstützt. Zum Preis von circa 350 Mark wandert die Hauptplatine über den Ladentisch.



Eines der ersten Athlon-Mainboards: das K7M von ASUS.

Fazit

Viele Stimmen behaupten nach wie vor, die Prozessoren von AMD seien nicht hundertprozentig kompatibel zu den Intel-CPUs sind. Doch das ist nichts anderes als ein unbestätigtes Vorurteil. In unseren strapaziösen Benchmarks und Test-Spielen (Q3) meisterte der Athlon jede Hürde mit Bravour. Dabei lag er vor dem Intel-Prozessor - doch das nur knapp. Denn nicht nur der Prozessor ist in den Benchmarks ausschlaggebend, sondern auch das verwendete Mainboard und der Chipsatz. Gerade der i820-Chipsatz von Intel steigert die Grafikleistung dank AGP4X-Untersützung weiter nach oben. Da hat der Athlon momentan noch das Nachsehen. Doch wird sich das schon sehr bald ändern, da VIA bereits seinen neuen KX133-Chipsatz an Mainboard-Hersteller weitergegeben hat.

Aktuelle Festplattentechnik: Know-how und Einbau

Alles für Plattenspieler



Fast monatlich erreichen die Kapazitäten moderner Festplatten neue Kapazitätsrekorde – bei gleich bleibenden Preisen! 10 GByte sind heute schon fast Mindestmaß. Die Zeit ist reif für eine Aufrüstung.

Es reicht! Oder besser gesagt: es reicht vorne und hinten nicht. Die Rede ist von der Kapazität der Festplatte. Der stolze Blick auf die opulent wirkende Zahl freier Bytes, direkt nach der Formatierung der neuen Platte vor ein paar Monaten, ist längst vergessen.

Vier oder sechs MByte reißen heute nun wirklich niemanden mehr vom Hocker. Und die 2,5 GByte, die Baldur's Gate bei Voll-Installation schon vor etwa einem Jahr für sich forderte, sind nur ein Vorgeschmack auf den Speicherplatzhunger kommender Spiele. Wäre die DVD als Datenmedium schon etabliert, kämen die Programme schon längst nicht mehr mit den lächerlich anmutenden 640 MByte einer CD aus. So halten sich die Hersteller schon wegen der Produktionskosten noch etwas zurück.

Die gute Nachricht: noch rasanter als der Platzhunger aktueller Programme wächst, purzeln die Platten-Preise. Ob vor nur zwei Jahren jemand geahnt hätte, dass zum Jahrtausendwechsel das GByte schon für deutlich unter 30 Mark zu haben sein wird?

Also gut — die Grundsatzentscheidung fällt ob dieser Entwicklung nicht schwer: eine neue Platte muss her! Aber was für eine? Ein Blick in die Angebotslisten der größeren Mailorder-Händler hilft wenig. Es gibt so an die sechs bis acht namhafte Festplatten-Hersteller und alle bieten in etwa die gleiche Produktpalette zu noch dazu absolut vergleichbaren Preisen. Oder doch nicht? Da gibt's eine 15 GByte-Platte für unter 300 Mark und gleich darunter steht eine mit ganz ähnlicher Typbezeichnung mit nur 13 GByte, aber genauso teuer. Wieso? Und was ist das mit DMA-2, UPMs oder Ultra-DMA 66?

Nach der Lektüre dieses Beitrags sollten Sie mit allen nötigen Informationen ausgestattet sein, um solche Listen lesen zu können und zu wissen, worauf es bei Ihrer zukünftigen Platte ankommt und worauf nicht. Dazu gibt's noch einen Crashkurs für den problemlosen Einbau.

Übersicht IDE- und SCSI-Modi

Schnittstelle	Modus	Max. Datenrate
SCSI:		
SCSI-1	(5 MHz, 50-poliges Kabel)	5 MByte/sT-Online
Fast SCSI, SCSI-2	(10 MHz, 50-poliges Kabel)	10 MByte/s
Wide SCSI-2	(10 MHz, 68-poliges Kabel)	20 MByte/s
Fast SCSI, SCSI-2	(20 MHz, 50-poliges Kabel)	20 MByte/s
Wide SCSI-2	(20 MHz, 68-poliges Kabel)	40 MByte/s
Ultra SCSI	(40 MHz, 50-poliges Kabel)	40 MByte/s
IDE:		
PIO	Mode 0	3,3 MByte/s
PIO	Mode 1	5,2 MByte/s
PIO	Mode 2	8,3 MByte/s
PIO	Mode 3	11,1 MByte/s
PIO	Mode 4	16,6 MByte/s
Ultra-ATA 33	(«UDMA-33")	33,3 MByte/s
Ultra-ATA 66	(«UDMA-66", 80-poliges Kabel!)	66,6 MByte/s

SCSI or not SCSI? Not SCSI!

Seit Jahren fängt doch jede Festplatten-Kaufberatung in Fachmagazinen mit der gleichen Leier an: soll es denn eine SCSI-Platte sein oder doch lieber IDE (auch ATAPI genannt)? Und welcher SCSI-Controller: UW oder U2W? Fast genauso lang stehen wieder die Jünger beider Sekten auf und proklamieren, wie viel schneller doch SCSI sei, aber wie viel problemloser IDE ...

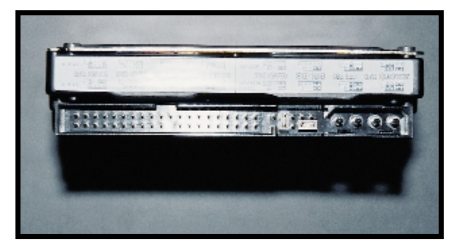
Schluss damit! Das Problem hat sich von selbst gelöst, respektive der Markt hat es getan. Es gibt schlichtweg keinen ver-

nünftigen Grund mehr, in einen Desktop-Rechner eine SCSI-Platte einzubauen. Dabei ist mit »Desktop« nicht die Gehäuseform gemeint, sondern der Einsatzzweck als »Nicht-Netzwerkserver«. Also Arbeits-PCs oder Spiele-Rechner. Hier die fünf wichtigsten Gründe, die gegen SCSI sprechen. Wie gesagt – bei Desktop-PCs; bei Servern sieht es etwas anders aus.

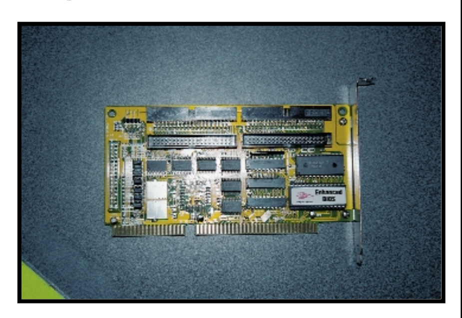
1. SCSI-Platten sind bei gleicher Kapazität deutlich teurer als IDE-Platten, teilweise sogar mehr als doppelt so teuer.
2. Die SCSI-Schnittstelle erlaubt zwar teilweise wirklich einen höheren Datendurchsatz als aktuelle (UDMA 66) IDE-Technik. Aber nur in der Theorie. Die maximalen 80 MByte/s einer SCSI-U2W-Schnittstelle erreicht nämlich heutzutage keine Platte auch nur annähernd.
3. Das teilweise wirklich höhere Tempo von SCSI-Platten wird vornehmlich durch eine extrem hohe Drehzahl (10 000 UpM) erreicht. Das macht die Platten aber nervtötend laut. Auch haben die Hersteller in den letzten Jahren – eben wegen dem bevorzugten Desktop-Einsatz – bei IDE-Platten wesentlich mehr auf Geräuschdämmung geachtet.
4. Man kann an SCSI – so man will – bis zu sieben Geräte anschließen, bei Wide SCSI sogar 15. Wem die drei (vier minus CD-Laufwerk) Geräteanschlüsse eines Standard Dualport-IDE-Controllers aber nicht genügen, der kann entweder auf ein Motherboard mit vier IDE-Kanälen (für insgesamt acht Geräte) umsteigen oder einen IDE-Controller dazukaufen. Beides ist nicht teurer als ein brauchbarer SCSI-Controller. Und es bleibt ja noch der höhere Preis für die SCSI-Platten.
5. Und wer mit dem Gedanken an eine SCSI-Platte im externen Gehäuse (geht nicht bei IDE, da die maximale Kabellänge hier circa 50 cm beträgt) liebäugelt, die man mal an den einen mal an den anderen Rechner (wohlgemerkt mit je einem SCSI-Controller) anschließen will, dem sein gesagt: Für deutlich unter 50 Mark gibt es Wechselrahmen auch für IDE-Platten, die man dann einfach wie eine Schublade aus dem Gehäuse herausziehen und austauschen kann.

Von Pio-Modes und Ultra-ATAs

Die Anschlussform, also IDE statt SCSI, wäre somit geklärt. Leider ist IDE nicht gleich IDE. Ähnlich wie das Verwirrspiel um SCSI-Standards (SCSI-2, U-SCSI, UW2-SCSI ...) hat sich auch die IDE-Schnittstelle im Lauf der Jahre entwickelt. Vornehmlich durch neue Protokolle für die Kommunikation auf den Datenleitungen zwischen Platte und Controller, und durch die Fähigkeit, per Busmastering und DMA (Direct Memory Access) den Datentransfer weitgehend ohne Zutun des Prozessors abzuwickeln, konnte die Transfergeschwindigkeit immens gesteigert werden, wie die Tabelle auf Seite 160 zeigt. Zu Vergleichszwecken sind auch die diversen SCSI-Modi aufgeführt.



Die Brutalo-Methode, ein altes BIOS und eine modernere Platte zusammenzubringen, ist die Begrenzung letzterer auf 2 GByte Kapazität per Jumper.



Manche Kontrollkarten bieten gleich vier IDE-Anschlüsse und erlauben so den Betrieb von bis zu acht Festplatten (oder anderen IDE-Geräten wie CD-ROMs oder Brennern).

Zu beachten ist, dass es sich bei den Transfergeschwindigkeiten um theoretisch machbare Werte handelt. Die sind nur dann relevant, wenn die Festplatte selbst physikalisch in der Lage ist, mit mindestens demselben Tempo Daten zu schreiben und zu lesen. Das hängt unter anderem von Faktoren wie der Schreibdichte und der Rotationsgeschwindigkeit der Magnetplatte(n) ab. In der Praxis erreicht keine IDE-Platte heute die Leistungsgrenze der Schnittstelle. Bis es soweit ist, werden wohl wieder neue IDE- und SCSI-Modi eingeführt worden sein.

Glücklicherweise sind sowohl Festplattencontroller, als auch die Platten selbst auf- und abwärtskompatibel. Das heißt konkret: Eine »alte« Festplatte, die maximal PIO-Mode 4 unterstützt und mit Ultra DMA/33 nichts am Hut hat, läuft problemlos an einem UDMA/66-Controller eines modernen Mainboards. Nur schaltet letzterer natürlich dann auf den PIO-Mode zurück.

Umgekehrt lässt sich eine aktuelle UDMA/66-Platte auch problemlos an einen älteren Controller hängen. Zu der Tatsache, dass sich beide hier ebenfalls auf den kleinsten gemeinsamen Nenner (also etwa PIO-Mode 4) einigen, kommt allerdings noch ein weiteres Problem hinzu:

Die magischen Kapazitätsgrenzen

Ähnlich wie in anderen Bereichen der PC-Hardware (etwa die Grenzen adressierbaren Arbeitsspeichers, die mit Expanded und Extended Memory erweitert werden mussten) konnten sich die Motherboard- und BIOS-Hersteller auch nicht vorstellen, dass die verfügbaren Kapazitäten von Festplatten so schnell wachsen würden. So haben ältere Board-/Chipsatz-/BIOS-Kombinationen Probleme, Platten oberhalb einer bestimmten Kapazität korrekt anzusprechen oder überhaupt zu erkennen.

Dieses Problem ist im Laufe der PC-Entwicklung sogar schon häufiger aufgetaucht. Zuerst lag die magische Grenze bei 504 MByte, später gab es mit Platten über 2 GByte Probleme und danach tauchte noch einmal eine Grenze bei 8 GByte auf. Und auch bei aktuellen Mainboard-Controllern und BIOS-Versionen scheint es nicht möglich zu sein, Festplatten unbegrenzter Kapazität zu steuern. Die Probleme fangen derzeit bei Platten über 32 GByte an, was zumindest vorläufig (wie zuvor auch schon) nicht weiter stören sollte.

Will man also eine moderne Platte höherer Kapazität an einem älteren Motherboard betreiben, gibt es drei Auswege aus diesem Dilemma:

1. In seltenen Fällen reicht ein BIOS-Update, das Sie am ehesten auf der Internetseite des jeweiligen Motherboard-Herstellers finden (siehe Kasten »wichtige Webadressen«).
2. Viele Platten bieten die Möglichkeit, die Kapazität durch das Setzen eines oder mehrerer Jumper auf der Rückseite zu begrenzen. So lässt sich beispielsweise eine 10-GByte-Harddisk per Jumper auf eine Kapazität von 2 GByte degradieren. Aber dann steht – auch wenn das BIOS damit zufriedengestellt ist – eben auch nur diese begrenzte Kapazität zur Verfügung. Nicht sehr sinnvoll.
3. Einen Ausweg bieten so genannte »Diskmanager«. Das sind spezielle, bei vielen größeren Harddisks sogar beiliegende Programme, die sich in den Master-Boot-Record (MBR) der Platte einnisten und noch vor dem Betriebssystem geladen werden. Der Diskmanager überschreibt dann die BIOS-Routinen (nur temporär im Arbeitsspeicher) und übernimmt die Steuerung der Platte dann selbst. Die bekanntesten Diskmanager sind »OnTrack« und »EZ Drive« (von Micro House).

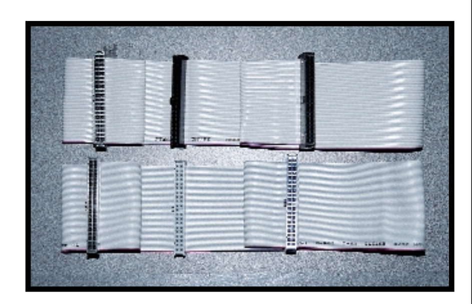
Die technischen Daten

Wenn Sie sich die Preislisten von Versandhändlern anschauen oder sich von einem Fachverkäufer zum Thema Festplatten →

beraten lassen, werden Sie – quasi als einzige Entscheidungshilfe – mit einer ganzen Reihe von technischen Daten bombardiert. Die alleine sagen vielleicht noch nicht alles über die absolute Qualität einer Festplatte aus, eignen sich aber doch recht gut, um Preis- und Leistungsvergleiche anzustellen. Hier eine Erläuterung der vier Werte, um die es hauptsächlich geht und die Sie auch in der Übersichtstabelle auf Seite 164 finden:

Kapazität

Noch der verständlichste Wert ist die Kapazität, also der freie Speicherplatz, den die Festplatte nach dem Formatieren bietet. Einer Angabe von beispielsweise 15,6 GByte wäre im Prinzip nichts hinzuzufügen, wenn die Hersteller die Maßeinheit GByte vielleicht nicht aus Marketing-Gründen gern miss«-interpretieren« würden. Eigentlich ein Paradoxon, kann man doch gerade Maßeinheiten nicht zweideutig anwenden. Leider aber hat es sich bei Speicherkapazitäten eben durch die grundlegende Technik ergeben, dass ein KByte eben nicht 1000 Bytes sind, sondern 1024. Ein MByte wird entsprechend aus 1024 KByte gebildet und ein GByte sind 1024 MByte. Manch ein Festplatten-Hersteller nimmt jetzt einfach die Kapazität in Bytes und teilt sie durch eine Milliarde (1000x1000x1000), um die Angabe in GByte zu erhalten. Ein GByte sind aber



Achtung: Damit das Protokoll Ultra-ATA 66 (UDMA-66) funktioniert, muss ein 80-poliges Kabel eingesetzt werden.

eben nicht eine Milliarde Bytes sondern 1 073 741 824 (1024x1024x1024).

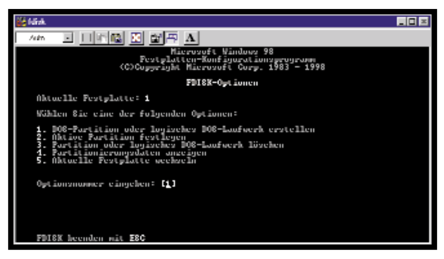
Im Prinzip wäre die »Schummelei« egal, wenn sie von allen Herstellern gleichermaßen eingesetzt werden würde. So leidet die Vergleichbarkeit ein wenig. Genauer (respektive korrekt) steht es auch selten auf den Aufklebern auf den Platten, sondern allemal – wenn überhaupt – im mitgelieferten Datenblatt.

Umdrehungszahl (UpM oder U/min)

Je schneller sich die Magnetscheibe (bei modernen Platten ist es zumeist nur noch eine) dreht und die Sektoren an den Köpfen vorbeibewegt, um so schneller kann die Platte Daten schreiben und lesen. Die Rotationsgeschwindigkeit wird bei Festplatten – genau wie bei Automotoren – in Umdrehungen pro Minute, kurz UpM, angegeben. Gängige Werte sind heutzutage bei Platten 5400, 7200 oder 10 000 (nur bei SCSI-Platten) U/Min. Der resultierende Geschwindigkeitsvorteil zwischen 5400 und 7200 Umdrehungen macht in der Praxis selten mehr als zehn Prozent aus. Allerdings sind Festplatten mit höherer Umdrehungszahl deutlich lauter im Betrieb.

Mittlere Zugriffszeit

Neben der reinen Datenübertragungsrate (die normalerweise nicht bei den technischen Daten angegeben wird) ist dieser Wert ebenfalls sehr wichtig für das Tempo,



Als erstes müssen Sie die neue Platte mit dem DOS-Programm FDISK partitionieren. Das gilt auch dann, wenn Sie nur eine einzige Partition einrichten wollen.

das eine Festplatte im Praxisbetrieb an den Tag legt. Die Köpfe müssen sich nämlich ständig zwischen den äußeren Spuren mit Inhaltsverzeichnis und Dateizuordnungstabelle (FAT) und den inneren Datenbereichen hin und herbewegen. Wie lange es im Mittel dauert, bis die Festplatte die Position eines Datensegments aus Verzeichnis und FAT ermittelt und die entsprechende Stelle angesteuert hat, gibt dieser Wert in der Maßeinheit Millisekunden (ms) wieder. Hier sind die Unterschiede zwischen aktuellen Platten aber kaum noch relevant. Fast jeder Hersteller von IDE-Platten gibt für alle Modelle 8 oder 9 ms an.

Cache-Größe

Genauso wie die CPU verfügt jede Festplatte über einen internen Pufferspeicher (Cache), in dem häufig oder zuletzt gelesene oder geschriebene Daten abgelegt werden. Aus diesem lassen sich eben jene Daten, sollten Sie ein weiteres Mal angefordert werden, wesentlich schneller in den Speicher transferieren, als wenn sie erst »mechanisch« von der Magnetplatte geholt werden. Logisch: Je mehr Daten dieser Cache fassen kann, umso höher ist die Trefferrate, also die Wahrscheinlichkeit, dass angeforderte Daten hier zur Abholung bereit liegen. Vor allem Inhaltsverzeichnis und FAT im Cache erhöhen das Tempo der Festplatte ganz enorm. Drum gilt: je mehr Cache, desto besser. Gängige Cache-Größen sind 512 KByte oder 2 MByte.

Neue Platte, was nun?

Der Einbau der neuen Platte – sei es im Austausch mit der alten oder zusätzlich – ist recht simpel, wenn Sie nach der folgenden Anleitung vorgehen.

Auf der Rückseite jeder IDE-Festplatte finden Sie mindestens eine Kontaktleiste mit einem oder mehreren Jumpern. Auf der Platte – entweder ebenfalls auf der Rückseite oder dem Gehäusedeckel – ist deren Bedeutung erläutert. In der Regel gibt es drei Einstellungen:

Master: Die Platte wird als erste Disk am IDE-Strang (der zwei Platten steuern kann) konfiguriert. Die Master-Platte am ersten IDE-Kanal ist normalerweise auch Laufwerk C: und trägt das Betriebssystem.

Slave: Die Platte läuft als Zweitdisk am IDE-Kabel. Sie kann zwar (bei moderneren BIOS-Versionen) auch als Boot-Platte mit einem Betriebssystem ausgestattet werden, das ist jedoch nur selten sinnvoll.

Cable Select: Der Status »Master« oder »Slave« wird durch den verwendeten Anschlussstecker am IDE-Kabel bestimmt. Funktioniert nicht mit allen Controllern/Kabeln und sollte deshalb sicherheitshalber nicht verwendet werden.

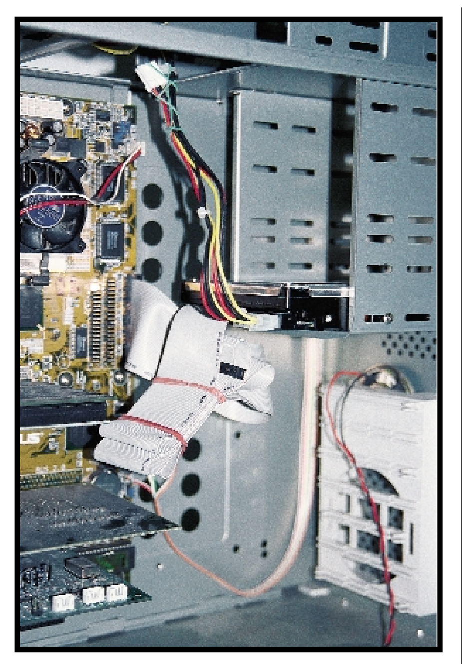
Bei manchen Platten gibt es noch zwei »Master«-Varianten, nämlich »Master, Slave present«, wenn am gleichen Kanal noch eine Zweitplatte hängen soll und »Master Solo« oder »Single«, wenn das eben nicht der Fall ist.

Setzen Sie den Jumper der neuen Festplatte entsprechend den zwei im Folgenden beschriebenen Installations-Varianten. Öffnen Sie dann den PC (Achtung: bei ATX-Systemen unbedingt auch den Netzschalter auf der Rückseite des Gehäuses ausschalten oder besser: Netzkabel abziehen), lokalisieren die vorhandene Platte und setzen Sie dort ebenfalls den Jumper gemäß der folgenden Installationsanleitungen um. Wahrscheinlich müssen Sie – um an die Jumper zu kommen – IDE- und Stromkabel abziehen und eventuell auch die Platte ausbauen.

Variante 1: Frisches Windows

Sie können die Gelegenheit nutzen, gleich mit der neuen Platte ein »frisches« Windows einzurichten. In dieser Variante wird die neue Platte von vorneherein als Bootplatte (C:) eingerichtet. Die alte Platte kommt als Slave-Laufwerk dazu, um relevante Daten auf die neue Platte zu kopieren.

Jumpern Sie also die neue Platte als »Master« (gegebenenfalls mit der Option »Slave present«) und die alte als »Slave«. Schließen Sie beide an das Kabel zum IDE-Port 1 an. Welchen Stecker Sie für welche Platte verwenden, ist egal. Booten Sie den



Achten Sie bei der Wahl des Einbauorts darauf, dass genügend Luft über dem Plattengehäuse für eine ausreichende Kühlung verbleibt.

PC mit der Windows-Original-CD. Alternativ können Sie auch mit einer zuvor vorbereiteten Start-Diskette booten (In beiden Fällen gegebenenfalls im BIOS-Setup die Boot-Reihenfolge einstellen). Auf der Diskette sollten die Programme »FDISK.COM« und »FORMAT.COM« vorhanden sein. Wählen Sie bei der CD-Variante nicht die Option »Windows-Setup starten«.

Die neue Platte sollte sofort vom BIOS erkannt und mit der genauen Typbezeichnung beim Hochfahren angezeigt werden. Falls nicht, suchen Sie im BIOS-Setup nach einer Einstellung, die »Auto-Detect Harddisk« oder ähnlich heißt.

Am DOS-Prompt starten Sie FDISK, bestätigen dort zunächst die Unterstützung großer Festplatten mit »J« und überprüfen, dass im nächsten Menü ganz oben steht: »Aktuelle Festplatte: 1«. Gegebenenfalls wechseln Sie die Platte mit dem Menüpunkt »5«. Wählen Sie dann aus dem Menü den Punkt »1« (»DOS-Partition oder logisches Laufwerk erstellen«), wählen »Primäre DOS-Partition« und bestimmen dann, ob Sie den gesamten Platz in eine Partition (Laufwerk C:) unterbringen wollen, oder nur einen Teil. Im zweiten Fall müssen Sie anschließend noch für den Rest eine oder mehrere »Erweiterte Partitionen« anlegen und zudem mit dem entsprechenden Menüpunkt »Logische Laufwerke« definieren. Im folgenden sei angenommen, Sie haben nur eine einzige Partition eingerichtet. Nach einigen Prüfungen und Bestätigungsdialogen ist die Platte formatiert. Verlassen Sie FDISK und starten Sie den Rechner neu, wiederum mit der DOS-Diskette oder der Windows-CD.

Als nächstes gilt es, die neue Platte zu partitioniert und mit dem Betriebssystem (DOS) zu versehen. Das erledigen Sie vom DOS-Prompt aus mit dem Befehl »Format C: /s«. Haben Sie von der Windows-CD gebootet, müssen Sie erst zum CD-Laufwerksbuchstaben und dort in das Verzeichnis \WIN98 (respektive \WIN95) wechseln.

Nach Abschluss der Formatierung, die einige Minuten dauert, können Sie das Windows-Setup von der CD starten und ein neues Windows einrichten. Die alte Platte steht als Laufwerk D: zur Verfügung. Sie können im neuen Windows per Explorer alle gewünschten Daten (nicht das Windows-Verzeichnis im ganzen!) auf C: kopieren.

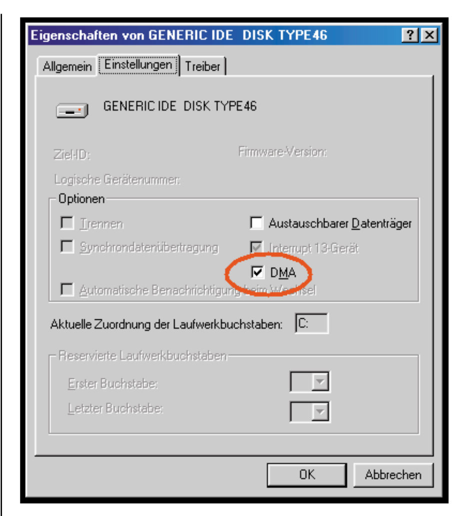
Wollen Sie die alte Platte nicht als Zweitlaufwerk weiterverwenden, bauen Sie sie anschließend aus. Den Jumper der neuen Platte müssen Sie nur dann umsetzen, wenn zwischen »Master Single« und »Master, Slave present« unterschieden wird.

Variante 2: Windows übertragen

In dieser Variante gehen Sie genauso vor, wie eben beschrieben, aber mit folgenden Änderungen und Ergänzungen:

1. Jumpern Sie zunächst die alte Platte als »Master, Slave present« (falls erforderlich) und die neue als »Slave«.
2. Sie brauchen keine Boot-Diskette, sondern starten wie gewohnt von der alten Platte. Halten Sie nach den BIOS-Meldungen aber [F8] gedrückt und wählen Sie aus dem darauf erscheinenden Menü den Eintrag »Nur Eingabeaufforderung«, um ins DOS zu gelangen.
3. In FDISK achten Sie darauf, dass die zu partitionierende Platte nun das Laufwerk 2 ist (im Hauptmenü mit dem Punkt »5« umstellen).
4. Das Formatieren der neuen Platte (Laufwerk D:!) kann nun auch per Windows-Explorer erfolgen. Markieren Sie dabei »Vollständig« und »Systemdateien kopieren«.
5. Abschließend kopieren Sie per Explorer (nicht per DOS!) ALLE Verzeichnisse und Dateien von C: auf D:.
6. Abschließend bauen Sie die alte Platte aus (falls Sie sie nicht als Zweit-Laufwerk weiterverwenden wollen) oder jumpern sie als »Slave«. Die neue Platte wird per Jumper nunmehr zum »Master«.

Bei der endgültigen Befestigung der Platte(n) im PC-Gehäuse achten Sie darauf, dass etwas Luft über dem Plattengehäuse für die Kühlung verbleibt. Durch die hohe Umdrehungszahl werden moderne Platten ziemlich heiß. Gegebenenfalls können Sie statt dem vorgesehenen Einbauplatz auch einen Festplattenrahmen für einen 5,25-Zoll-Schacht verwenden.



Im Windows-Gerätemanager können Sie überprüfen, ob der DMA-Modus für die neue Festplatte aktiviert ist. Windows 95 und ältere Motherboards brauchen dafür unter Umständen einen Busmaster-Treiber (sollte beim Mainboard dabei sein).

Wenn alles funktioniert, überprüfen Sie als letztes noch, ob der DMA-Modus der neuen (und gegebenenfalls auch der alten) Festplatte aktiv ist. Starten Sie dazu über die Systemsteuerung von Windows den »Gerätemanager«, wählen unter »Laufwerke« die entsprechende Platte aus und klicken auf »Eigenschaften«.

Das Häkchen neben »DMA« sollte gesetzt sein. Falls dies nicht der Fall ist, und Sie die Option auch nicht aktivieren können, benötigen Sie vielleicht einen Busmaster-Treiber passend zu Ihrem Mainboard. Der ist allerdings normalerweise nur bei Windows 95 von Hand zu installieren; Windows 98 enthält bereits Busmaster-Treiber für alle gängigen Boards und Chipsätze.

(Stefan Wischner/jr) →



Wenn BIOS-Versionen nicht mehr mit neuen Festplatten zurechtkommen, dann ist ein Diskmanager notwendig. Unter www.ontrack.com **finden Sie den Ontrack Diskmanager.**

Marktübersicht IDE-Festplatten ab 10 GByte

Hersteller	Modell	Kapazität (GByte)	Drehzahl (U/min)	Mittlere Zugriffszeit (ms) *(1)	Cach-Größe (K-Byte)	Preis (Mark) *(2)
Fujitsu	MPE3102	10,2	5400	9	512	265
	MPE3136	13,6	5400	9	512	275
	MPE3170	17,0	5400	9	512	325
	MPE3204	20,4	5400	9	512	415
	MPE3273	27,3	5400	9	2048	545
IBM						
	DJNA *(3)	13,5	7200	9	2048	280
	DJNA *(3)	15,2	5400	9	512	290
	DJNA *(3)	18,0	7200	9	2048	370
	DJNA	20,3	5400	9	2048	335
	DJNA	22,0	7200	9	2048	455
	DJNA	25,0	5400	9	2048	450
	DPTA *(3)	13,6	7200	9	2048	320
	DPTA	20,5	7200	9	2048	400
	DPTA	27,3	7200	9	2048	525
	DPTA	34,2	7200	9	2048	685
	DPTA	37,5	5400	9	2048	680
Maxtor						
	91021U2	10,2	5400	9	512	250
	91301U3	13,0	5400	9	512	275
	91366U4	13,6	7200	9	2048	290
	91741U4	17,4	5400	9	512	300
	92041U4	20,4	5400	9	512	365
	92049U6	20,4	7200	9	2048	390
	92720U8	27,2	5400	9	2048	450
	92732U8	27,3	7200	9	2048	500
	93652U8	36,5	5400	9	2048	600
	94098U8	40,0	5400	9	2048	670
Quantum						
	Fireball CX	10,2	5400	9	512	250
	Fireball CX	13,0	5400	9	512	270
	Fireball CX	20,5	5400	9	512	365
	Fireball Ict	13,0	5400	9	512	280
	Fireball Ict	17,3	5400	9	512	350
	Fireball Ict	26,0	5400	9	512	540
	Fireball Plus KA	18,2	7200	8	512	420
	Fireball Plus KX	13,6	7200	8	512	340
	Fireball Plus KX	20,4	7200	8	512	450
	Fireball Plus KX	27,3	7200	8	512	610
Seagate						
	310232A	10,2	5400	10	512	255
	313032A	13,0	5400	9	512	280
	317242A	17,2	5400	9	512	310
	320430A	20,4	7200	8	512	390
	328040A	28,5	7200	8	512	500
Western Digital						
	136BA	13,6	7200	9	2048	300
	181AA	18,1	7200	9	2048	325
	205AA	20,5	5400	9	2048	420
	205BA	20,5	7200	9	2048	500

***(1) Herstellerangabe; *(2) Gemittelter Preis großer Versandhändler, Stand Januar 2000; *(3) Nur noch als Restposten; IBM hat die Produktion aller IDE-Platten unter 20 GByte eingestellt.**

Wenn's nicht klappt

Normalerweise sollten beim Einbau und der Konfiguration der neuen Platte keine Probleme auftauchen, wenn Sie sich an die Anleitung in diesem Beitrag halten. Wenn es dennoch hakt, helfen vielleicht die folgenden Tipps weiter:

Problem: Die Festplatte wird vom BIOS bereits beim Booten nicht erkannt. Es erscheint möglicherweise eine Fehlermeldung »Primary IDE device error« oder eine Meldung ähnlichen Wortlauts.
Mögliche Ursachen:
– Die Jumper für die Zuordnung als Master oder Slave sind falsch gesetzt.
– Die IDE-Stecker sitzen entweder an der Platte oder am Controller (Motherboard) nicht richtig in der Buchse
– Das IDE-Kabel ist falsch herum angeschlossen. Nicht alle IDE-Stecker und -Buchsen bieten einen Verpolungsschutz in Form einer kleinen Plastiknase in der Mitte des Steckers. Achten Sie darauf, dass das Kabel mit der roten Markierung zum Pin 1 ausgerichtet ist. Auf dem Motherboard ist der Pin 1 beschriftet; bei der Festplatte ist er immer auf der Seite, an der sich die Stromversorgungsbuchse befindet. Ein falsch herum angeschlossenes Kabel äußert sich auch meist darin, dass die Kontrolllampe der Platte ständig leuchtet.
– Ein nicht richtig sitzender Stecker der Stromversorgung oder ein Wackelkontakt in selbigem. Hinweis: Der Plattenmotor muss in jedem Fall beim Einschalten des PCs anlaufen, selbst wenn kein IDE-Kabel angeschlossen ist.

Problem: Beim Formatieren hängt das Programm entweder ungewöhnlich lange an bestimmten Sektoren fest (oder die Prozentangabe zählt nicht weiter) oder es erscheinen Meldungen wie »versuche, Sektor XX wiederherzustellen«.
In diesem Fall ist die Festplatte in aller Regel defekt, zumindest die betroffenen Sektoren. Eine so genannte Low-Level-Formatierung ist nur mit speziellen Tools möglich und würde auch die Kapazität verringern. Am besten zum Händler gehen und die Platte umtauschen.

Problem: Die Platte wirkt unter Windows sehr langsam und unter »Systemsteuerung«, »System«, »Leistungsmerkmale« wird gemeldet, dass sie im »MS-DOS-Kompatibilitätsmodus« betrieben wird.
In diesem Fall brauchen Sie höchstwahrscheinlich einen Busmaster-Treiber für Ihr Mainboard und eventuell auch ein Diskmanager-Programm.

Kurztests

Hercules 3D Prophet DDR-DVI



Hercules lebt! Und zwar seit Guillemot ihn aus der Konkurs-Lage herauskaufte. Nun versucht Guillemot mit der »Hercules 3D Prophet DDR-DVI« die Leistung der 3D Prophet zu übertrumpfen – was natürlich auch gelingt, denn die DDR-DVI bietet zwei Neuigkeiten, die bereits aus dem Produktnamen zu lesen sind. Zum einen werkelt nun der schnellere DDR-Speicher auf der Karte und zum anderen bietet man mit DVI eine noch recht unbekannte Technik an. DVI steht für »Digital Visual Interface«, was so viel bedeutet, als dass man an die Grafikkarte neben einem normalen Monitor auch einen digitalen Flachbildschirm anschließen kann. Außerdem ist, wie bereits von der 3D Prophet bekannt, ein TV-Ausgang auf der Karte integriert.

Fazit

Die DDR-DVI lieferte in den Q3- und Direct3D-Benchmarks nahezu identische Ergebnisse wie der Testsieger unseres Vergleichstests in der letzten Ausgabe. Unter OpenGL-Spielen übertrumpft derzeit nichts die Leistung einer Erazor X² oder einer DDR-DVI. Ebenso gefiel uns die reichhaltige Ausstattung (TV-Ausgang und der digitale Display-Anschluß). Frames-Fanatiker mit dicker Brieftasche dürfen zugreifen. **(jr)**



Kenwood 72 X TrueX

Mit dem »72 X TrueX« präsentiert Kenwood den Nachfolger des erfolgreichen CD-OM. Laufwerks 52 X TrueX vor. Es arbeitet mit einer anderen Technologie als herkömmliche CD-ROM-Laufwerke: Acht Laser kommen zum Einsatz, die neben der Hauptspur gleichzeitig die benachbarten Spuren einer CD auslesen. Durch diesen Trick erhöht sich die Übertragungsrate auf 6,75 MByte bis 10,8 MByte pro Sekunde, wodurch das Kenwood-Laufwerk zum derzeit schnellsten CD-ROM-Leser avanciert. Ein weiterer Pluspunkt ist das sehr leise Betriebsgeräusch. Während andere Laufwerke beinahe abheben, arbeitete das Kenwood gleichmäßig mit durchschnittlich 3900 Umdrehungen pro Minute (andere Laufwerke benötigen für die gebotene Leistung die doppelte Umdrehungszahl).

Fazit

Die erste berechtigte Frage: Warum ist das 72 X TrueX eigentlich kein DVD-Laufwerk? Tja, das fragten wir uns auch, aber nachdem wir erst einmal das Laufwerk in Aktion sahen, (und hörten) wurde das Manko schnell vergessen. Wenn Sie das derzeit schnellste CD-ROM-Laufwerk suchen, greifen Sie zum 73 X TrueX – doch sollten Sie sich das genau überlegen, da DVD-Laufwerke eben noch günstiger zu haben sind. Bleibt zu hoffen, dass Kenwood nicht lange zögert und ein DVD-Laufwerk mit denselben Vorteilen hinterherschiebt. **(jr)**



Saitek P750

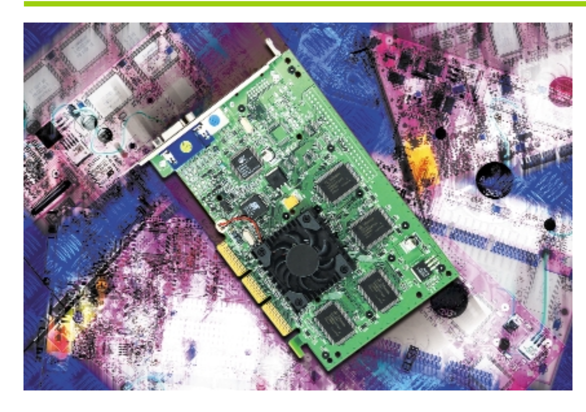


Ein Mittelklasse-Gamepad bringt Saitek mit dem P750 heraus. Neben einem Vier-Wege-Schalter und acht Knöpfen ist es mit einem Mini-Analogstick und einem Schubregler ausgerüstet. Mit einem kleinen drehbaren Ring legen Sie fest, ob Sie nur die X- oder Y-Achse benutzen wollen. Per Shift-Taste am Gerät lassen sich die Buttons doppelt belegen; diejenigen an der Stirnseite sind schön zu drücken, während alle anderen, inklusive der Schalter für die Wahl zwischen Analog- und Digital-Modus, recht wabbelig sind. Schön gelöst ist der Doppelstecker, der das P750 sowohl mit einem USB- als auch einem »normalen« Joystick-Anschluss verbindet.
Mit einer unkomplizierten Software lassen sich übrigens die Knöpfe frei belegen.

Fazit

Das Steuerkreuz lässt sich angenehm drücken, ebenso die vier Knöpfe an der Vorderseite. Der Joystick ist ein wenig klein, der Weg des Gashebels deutlich zu kurz. Das Gerät liegt gut in der Hand, doch die Hörner, die in den Handflächen liegen, hätten ein bisschen länger ausfallen können; wer normalgroße Finger hat, sollte jedoch keine Schwierigkeiten haben. **(mash)**





Die 3D-Saga: Teil 2

Wie versprochen, setzten wir an dieser Stelle die 3D-Beschleuniger-Geschichte der letzten Ausgabe fort.

Ein kurzer Rückblick: In der letzten Ausgabe führten wir die zeitliche Entwicklung der 3D-Beschleunigerkarten auf. Dabei präsentierten wir die seinerzeit wichtigsten Modelle vom Sommer 1995 (»Diamond Edge 3D 2120 XL«) bis hin zum heißen Herbst 1996 (»Orchid Righteous 3D« mit Voodoo1-Chip).

Der Voodoo1-Chip, welcher auf Grafikkarten wie der »Diamond Monster 3D«, »Orchid Righteous 3D« und »Metabyte Wicked 3D« werkelte, löste einen bis dato unbekannten Run auf 3D-Beschleunigerkarten aus. Auch die Software-Industrie erkannte die Zeichen der Zeit und brachte rechtzeitig Patches für existierende Spiele (»GLQuake«) und wenig später auch 3D-only-Spiele (»Wipeout 2097«) heraus, die nur in Verbindung mit einer Beschleunigerkarte funktionierten.

Mit einem deutlichen Klacken vor dem Spielstart meldete sich die Orchid Righteous 3D zu Wort.

Herbst 1996 bis Herbst 1997: Der Siegeszug des Voodoo1

Nicht nur von den Spielern, sondern gerade auch von der Konkurrenz wurde 3Dfx mit großen Augen betrachtet. Brachte 3Dfx doch eine Grafikkarte heraus, die anders als bisherige Modelle eine bloße Zusatzkarte mit 3D-Funktionen war. Was so viel bedeutete, als dass der Spieler seine bisherige Grafikkarte weiterhin im Computer stecken lassen konnte und die Voodoo-Platine zusätzlich einstöpselte. Anfangs gab es noch ein paar Spiele-Kandidaten, welche lediglich die primäre Grafikkarte erkannten und das Voodoo-Board außen vor ließen. Doch war das Problem schnell behoben und kurz darauf durfte man vor dem Spielstart die gewünschte Grafikkarte auswählen. Wurde die 3Dfx-Karte im Menü gewählt, so schaltete sich die primäre Karte (zum Beispiel eine Matrox Mystique) in den Hintergrund und überließ der Voodoo-Platine den Vortritt. Doch diese als Kombi-Lösung bekannte Variante war auch mit ein paar kleinen und für manche Leute nervigen Problemen verbunden: So gab es bei der Orchid Righteous 3D ein unüberhörbares »Klack«, wenn sie die primäre Karte ablöste. Und bei der Diamond Monster 3D war anfangs ein qualitativ minderwertiges »Loop-Through-Kabel« (externes Kabel, das die Primär- mit der Voodoo-Karte verband) beigelegt, das aber später durch ein besseres ersetzt wurde. Auch die »Maxi Gamer 3Dfx« von Guillemot wurde noch von Kinderkrankheiten geplagt. So verweigerte sie den Dienst während einer Zusammenarbeit mit auf S3-Chip basierten Grafikkarten.

Jedi Knight lief auch mit einer Auflösung von 800 mal 600 Bildpunkten: dank Miro Hiscore 3D mit 6 MByte-RAM-Grafikspeicher.

Die Standardausstattung einer Voodoo-Karte bestand aus insgesamt 4 MByte Grafikspeicher. Damit konnten Spiele bis zu einer Auflösung von maximal 640 mal 480 Bildpunkten ablaufen. Der Hersteller Miro setzte auf seine Voodoo1-Karte »Hiscore 3D« gleich 6 MByte Speicher, was auch eine Darstellung von 800 mal 600 Pixel möglich machte. »Jedi Knight« war seinerzeit eines der wenigen Spiele, das daraus Nutzen zog.

Mitstreiter auf verlorenem Posten

Neben den Voodoo-Karten gab es auch ein paar Ansätze der Konkurrenz, die ein Stück vom Erfolgskuchen abzuschneiden versuchten. So probierte es zum Beispiel die Firma Number Nine, die mit der Kombi-Karte »Revolution 3D« und dem darauf verbauten »Ticket to Ride«-Chip jedoch alles andere als eine Revolution auslöste. Im 2D-Bereich bot man moderate Leistung, während der 3D-Part uninteressant bleib. Auch Creative stellte mit der »3D Blaster PCI« und dem darauf integrierten »Rendition«-Chip ein kränkelndes Rennpferd an den Start. Unter einigen Spielen und 3D-Benchmarks fiel die 3D Blaster durch jede Menge Darstellungsfehler bei Objekten und Nebeleffekten negativ auf. Auch der Hersteller Hercules versuchte einen Teil des Voodoo-Erfolges einzufahren und verwendete auf der »Hercules Stingray 128/3D« einen abgespeckten Voodoo-Chip namens Voodoo-Rush. Die Karte stellte eine Kombi-Lösung dar, die zwei Prozessoren (Alliance-Chip für 2D-Darstellung, Voodoo-Rush für 3D-Darstellung), beziehungsweise zwei Grafikkarten auf einer Platine unterbrachte. An die



Die Möchtegern-Voodoo-Karte Hercules Stingray 128/3D verwendete den von Inkompatibilitäten geplagten Voodoo-Rush-Chip.

Leistung eines ausgewachsenen Voodoo1-Chips kam der Voodoo-Rush allerdings nicht heran – für einige Spiele mussten die Programmierer sogar Patches nachliefern, damit der Rush-Chip korrekt arbeiten konnte. Dasselbe Bild gab auch die »Adrenaline Rush 3D« von Jazz ab. Die Voodoo-Rush-Karten stellten zwar einen günstigen Einstieg in die 3D-Beschleuniger-Welt dar, allerdings fuhr man mit einer ausgereiften 2D-Karte und vollwertiger Voodoo-Platine auf der kompatibleren (aber auch teureren) Spur.

Winter 1997: Nvidia meldet sich zurück

Die Chipschmiede Nvidia, welche ihr letztes Baby auf der »Diamond Edge 3D 2120XL« unterbrachte, versuchte mit dem »Riva 128« getauften Chip die Voodoo-Kombi-Lösungen vom Markt zu verdrängen. Man setzte dabei auf eine reine 2D/3D-Struktur - es war also fortan keine separate 3D-Beschleunigerkarte notwendig, da 3D-Funktionen und die 2D-Darstellung auf einer einzigen Platine untergebracht wurden. Auf der »Elsa Victory Erazor« sollte der erste Riva 128 sitzen (er entstand unter Zusammenarbeit von Nvidia und SGS Thomson). Eine separate 3D-Karte war zwar nicht mehr zwingend notwendig – die Spielergemeinde verwendete aus Kompatibilitätsgründen (3Dfx-Glide-Spiele) aber weiterhin eine Voodoo-Zweitkarte . Sie gehörte zu den ersten Grafikkarten, die dem Nesthäkchen Voodoo ernsthaft Paroli bot und schnell eine große Fangemeinde um sich versammelte. Unter 3D-Spielen rannte sie beinahe so schnell wie eine Voodoo-Karte und im 2D-Bereich punktete sie ebenso gut wie eine Matrox Mystique. Doch der Erfolg von 3Dfx zog schon so weite Kreise, dass Nvidia vorerst eine Nebenrolle spielte.



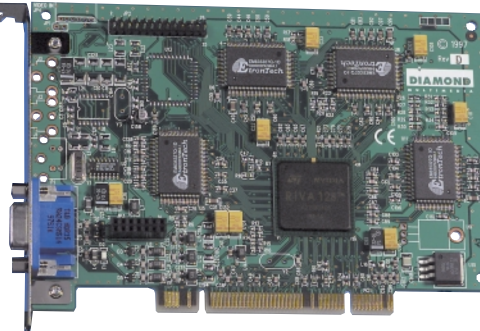
Zu den ersten akzeptablen 2D/3D-Kombikarten zählte die Elsa Victory, welche den Riva-128-Chip trug.

Frühjahr 1998: Voodoo2 löst Voodoo ab

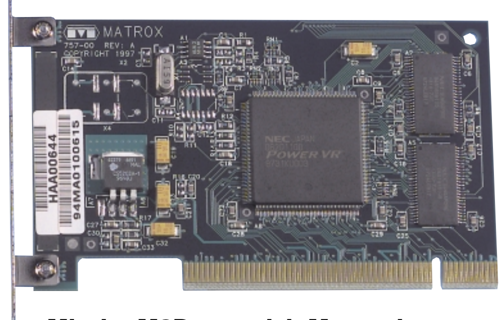
Nachdem sich der Rekordbrecher Voodoo1 über 800 000 mal verkauft hatte, ruhte man sich bei 3Dfx natürlich nicht auf den verdienten Lorbeeren aus, sondern präsentierte Anfang 1998 den Nachfolger: »Voodoo2«. Erste Anbieter waren Diamond mit der »Monster 3D 2« und Creative mit der »3D Blaster Voodoo 2«. An den Eigenschaften hatte sich nicht viel geändert. Lediglich die Speicherausstattung und Taktfrequenz wurden aufgebohrt (90 MHz – zum Vergleich: Voodoo1 lief mit 50 MHz). Zwar gab es eine Neuerung namens »Single-Pass-Multitexturing« (Belegung eines Dreiecks mit einer Textur, bei gleichzeitiger Ausstattung mit einem Helligkeitswert), doch die Unterstützung unter Direct3D sollte noch andauern, bis DirectX 6 fertig gestellt war. So kamen die ersten Voodoo2-Modelle nicht mehr mit 4 oder 6 MByte Speicher, sondern mit 8 MByte daher. Zum selben Zeitpunkt wurden auch 12-MByte-Modelle angekündigt, die wenig später folgten. Kein anderer Hersteller schaffte es, die Leistung einer Voodoo1-Grafikkarte zu überholen – erst die Voodoo2-Chips aus demselben Hause lösten die Vorherrschaft ab. Besonderes Schmankerl der Voodoo2-Grafikkarten war die Möglichkeit, zwei Karten (mit derselben Speicherausstattung) mit einem internen SLI (Scan-Line-Interleave) zu verbinden. Dabei sollten sich die beiden Modelle den Rechenaufwand teilen und die Geschwindigkeit verdoppeln. Das war zwar nicht gerade der Fall – doch ein Geschwindigkeitszuwachs war dennoch zu verzeichnen.

Vor allem realisierte die SLI-Variante höhere 3D-Auflösungen. Allerdings mussten Geschwindigkeitsfanatiker sehr tief in die Tasche greifen, da eine SLI-Kombination in den Anfangstagen üppige 1200 Mark forderte. Später pendelte sich der Preis für SLI-Kombos bei erträglichen 600 Mark ein.

Wer sich die volle Dröhnung geben wollte, war anno 1998 mit einem Voodoo2-SLI-Doppelpack bestens bedient.



Diamond stellte mit der Viper V330 eine 2D/3D-Kombination vor, die den Vorsprung der Voodoo-Karten verringerte.



Mit der M3D trug sich Matrox in das Geschichtsbuch der Flop-Grafikkarten ein. Ein echter Ladenhüter.

Sommer 1998: Die Aufholjagd beginnt

Nachdem sich verschiedene Hersteller auf den Voodoo2-Chip konzentrierten (»Guillemot Maxi Gamer 2«, »Miro Hiscore 2«, »Metabyte Wicked 3D 2«), vernarrte sich eine kleine Abordnung von Herstellern in den Riva-128-Chip. Andere Hersteller wie zum Beispiel Matrox stellten dabei unbeirrt vom Voodoo-Rummel eigene Kreationen her (»Matrox M3D«). Videologic versuchte sich etwa mit dem Power VR-Chip, welcher auf der Flop-Karte »Apocalypse 3D« zu finden war. Letztere fungierte als Ergänzung zur vorhandenen Karte – hier wurden die Daten nicht über ein externes SLI-Kabel, sondern intern über den PCI-Bus transportiert. Drei Nicht-Voodoo-Karten ernteten im Sommer 1998 am meisten Aufmerksamkeit: »STB Velocity 128«, »Elsa Victory Erazor« und »Diamond Viper V330«. Sie alle waren 2D/3D-Kombinationen und boten mit dem Riva-128-Chip eine erstmals sehr gute Leistung im bis dato schwachen Kombi-Lager. Weitere Modelle, die zu jener Zeit die Regale unsicher machten waren die »ATI Xpert@Play« mit Rage Pro-Chip, die »Graphics Blaster Exxtreme« mit Permedia-Chip und die »Jazz Multimedia Outlaw 3D« mit dem V2200-Chip von Rendition. Alle drei stellten sich aber schnell als Schuss in den Ofen heraus. →

→ Spätsommer 1998 und Winter 1998: Putschversuch

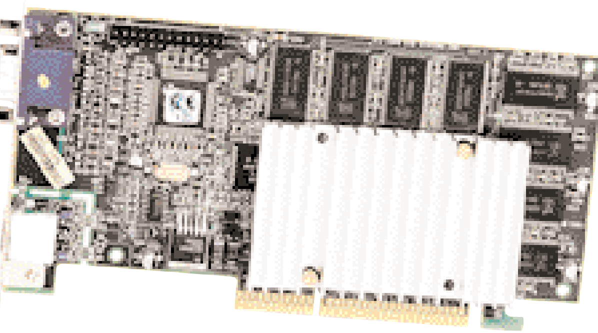
Der Voodoo2-Chip saß bisher lediglich auf Zusatzgrafikkarten, die eine vorhandene Karte erforderten. Mit dem »Voodoo Banshee«-Chip tauchten dann Modelle mit Voodoo2-Leistung auf einem kombinierten 2D/3D-Board auf. Die »Miro Hiscore Pro« mit 8 MByte SGRAM zählte zu den ersten Grafikkarten, die mit dem Banshee-Chip schufteten. Zwar fehlte jener Variante im Vergleich zu einer reinrassigen V2 die zweite Textureinheit, doch machte das der günstige Preis und die Kombi-Lösung wieder wett. Weitere Banshee-Modelle stellten Elsa (»Victory 2) und Guillemot (Maxi Gamer Phoenix) vor. Auch zu diesem Zeitpunkt gab es ein paar Verlierer, die nie an die Leistung der Voodoo-Boards heranreichten. So zum Beispiel die »Hercules Terminator Beast« mit S3-Savage-Chip und hardwareseitiger Texturkompression. Letztere wurde damals von Spielprogrammierern leider zu wenig beachtet.

Ernstzunehmende Konkurrenz stellten da vielmehr die Grafikkarten mit Riva-TNT-Chip von Nvidia dar. Sie zählte zu den ersten Karten mit AGP-Schnittstelle, die einen höheren Datendurchsatz versprach. Außerdem konnten AGP-Karten auf den normalen Arbeitsspeicher des Rechners zugreifen und sich so in Engpässen mit zusätzlichem RAM versorgen. Kombi-Lösungen kamen von Diamond (»Viper V550«), Elsa (»Erazor 2«) und STB (»Velocity 4400«). Der Vorsprung der Voodoo2-Boards verringerte sich zusehends.

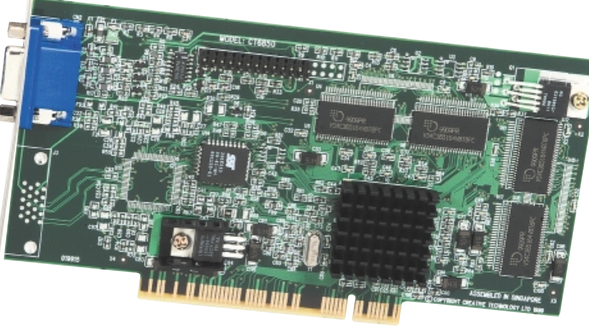
Grafikkarten wie die Miro Hiscore Pro setzten auf den abgespeckten Voodoo2-Chip namens Voodoo-Banshee.

Frühjahr 1999: Die Ablösung kündigt sich an

Die Abstände zwischen der Ankündigung, beziehungsweise Veröffentlichung neuer Grafikkarten zur Vorgänger-Generation wurden immer kürzer. Ein knappes halbes Jahr später kündigten die Hersteller Nvidia, 3Dfx und S3 neue Grafikchips an. Musterschüler 3Dfx stellte im Frühjahr 1999 erste Pläne mit dem Voodoo3-Chip vor, während Nvidia über dem Chip-Design des TNT-Nachfolgers »TNT2« brütete. Auch S3 wollte sich ein Stück vom großen Grafikkuchen abschneiden und stellte den Savage 4 vor, der den Gegnern im Vergleich zum Vorgänger Savage 3D nun endlich das Wasser reichen sollte. Aber für S3 ging die Rechnung wieder einmal nicht auf. Dazu war die Leistung der Voodoo3- und TNT2-Karten einfach zu großartig ausgefallen. Der Savage-Chip kam in zwei Versionen auf den Markt. Zum einen als Savage 4 GT und zum anderen als Savage 4 Pro. Hersteller wie Diamond (»Stealth III S540«), Creative (»3D Blaster Savage 4«) und Elsa (»Winner 2«) stellten ein paar jener Karten her.



Zwar schnell, technologisch jedoch nicht mehr auf der Höhe der Zeit: die Voodoo3-3000 von 3Dfx.



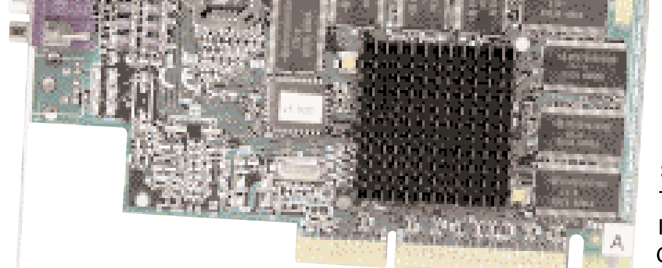
Trotz Texturkompression kein Thema für Frame-verwöhnte Spieler: die »3D Blaster Savage 4« von Creative.

»Der TNT2-Chip stieß die Voodoo-Familie vom Thron.«

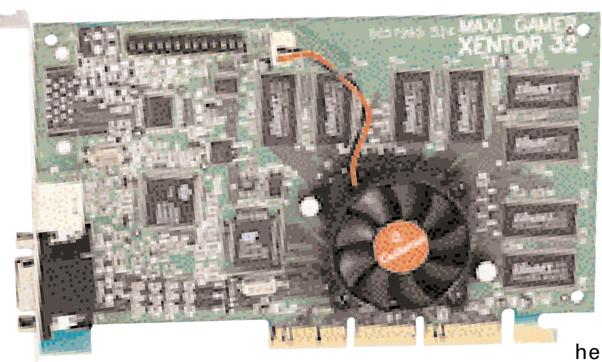
Sommer 1999: Nvidia überholt 3Dfx

Auch 3Dfx hatte mit Problemen zu kämpfen. Die neuen Voodoo3-Karten lieferten zwar hohe Benchmark-Resultate – dies jedoch nur unter einer Farbtiefe von 16 Bit. Das restliche Feld bot bereits im Vorgänger-Design (Riva TNT) 32-Bit-Rendering und besaß zudem höhere Texturgrößen. Dieser technologische Stillstand blieb den Spielern natürlich nicht verborgen, worauf der Siegeszug von Nvidia mit dem TNT2-Chip begann. Schließlich lag der TNT2-Chip in der Gunst der Spieler über den Voodoo3-Modellen, die sich dennoch (insbesondere wegen dem allseits bekannten Voodoo-Markennamen) sehr gut verkauften. Dem Modell Voodoo3-3000 schob 3Dfx wenig später einen aufgebohrten Nachfolger (»Voodoo3-3500) hinterher, der mit 183 MHz Chip- und Speichertakt (eine Voodoo3-3000 lief mit 166 MHz) versuchte etwas vom verlorenen Boden zurückzugewinnen. Insgesamt produzierte 3Dfx mit der 3500er ein Allround-Talent, das aber immer noch dieselben Mankos aufwies, wie die Voodoo3-3000.

Derweil feierte Nvidia den technologischen Siegeszug gegen 3Dfx und hatte mit einigen namhaften Vertriebspartnern schnell den neuen TNT2-Chip an den Mann gebracht. Dabei gab es die TNT2-Karten gleich in zwei Ausführungen: In der puren TNT2-Variante lag der Chip- und Speichertakt bei 125 MHz, beziehungsweise 150 (oder 166) MHz, während die leistungsfähigere »TNT2-Ultra« getaufte Version mit einem höheren Chip- und Speichertakt lief (150 bis 183 MHz). Die PC Player durfte seinerzeit (Ausgabe 8/99) auch ein Modell von Hercules testen, das mit 175/200 MHz arbeitete – allerdings meldete Hercules wenig später Konkurs an und die »Dynamite TNT2 Ultra« ward hier zu Lande nie gesehen. Namhafte Hersteller wie ASUS (»V3800 TVR Deluxe«, »V3800 Ultra Deluxe«), Diamond (»Viper V770 (Ultra)«), Elsa (»Erazor 3«) und Guillemot (»Maxi Gamer Xentor (32)«) schnappten sich den TNT2-Chip und bannten ihn auf ihre Kärtchen. TNT2-Ultra-Karten tanzten



Der TNT-Chip (hier auf einer Diamond Viper V550) bot bereits 32-Bit-Rendering, wovon Voodoo-Chips bis heute träumen.



Grafikkarten mit dem TNT2-Chip (hier: »Guillemot Maxi Gamer Xentor 32«) läuteten den Siegeszug Nvidias ein.

normalerweise mit 32 MByte SD-RAM oder SG-RAM (ASUS) daher, während sich die puren TNT2-Vertreter oft schon mit 16 MByte begnügten. Zwar versicherten zu der Zeit sehr viele Geräte die schnellere Zusammenarbeit mit AGP4X, doch der i820-Mainboard-Chipsatz (Camino) von Intel ließ immer noch auf sich warten und sollte erst in einem halben Jahr in Serie gehen und ohne Kinderkrankheiten vom Fließband laufen. Eine sehr erfolgreiche (aber auch teure) Grafikkarte kam von der Firma Matrox, die mit der »G400MAX« die bis dato schnellste Direct3D-Grafikkarte zusammenlötete. Auch ATI stieg mit der »Rage Fury« kurz vor dem Erscheinen der TNT2-Modelle wieder in den Ring.

Winter 1999: Mit GeForce 256 im Geschwindigkeitsrausch

Nvidia war es also tatsächlich gelungen, den Rivalen 3Dfx zu überholen. Schon sehr bald ließ Nvidia erste Details zum nächsten Prozessor heraus und lüftete im Winter 1999 das Mäntelchen des Schweigens. Der vormals »Nvidia NV10« titulierte Chip bekam den Namen »GeForce 256« und sollte mit einer integrierten Transformations und Beleuchtungs-Einheit (»Transform&Lighting«) künftige Spiele enorm beschleunigen. T&L-Spiele sind zwar bis heute rar gesät, doch die Geschwindigkeit ohne T&L beeindruckt bereits sehr wohl. So landeten die GeForce-Karten in Vergleichstests (insbesondere in OpenGL-Benchmarks) jeweils auf dem ersten Platz. Auch unter den Direct3D-Benchmarks gehören sie zum schnellsten, was Frames-süchtige Spieler bekommen können. Wie bei den TNT2-Geräten gibt es auch die GeForce-Modelle in zwei unterschiedlichen Ausführungen: Zum einen in der SD-RAM-Ausführung und zum anderen in der schnelleren DDR-RAM-Variante. Erst mit letzterer spielen die GeForce-Karten ihre wahre Stärke aus. Der Hersteller ATI (die letzte Grafikkarte für Spieler war die ATI Rage Fury) stellte eine aufgebohrte Version der Fury namens »Rage Fury Pro« mit dem Rage-128-Pro-Chip her.

Dazu wurde gleich noch ein neues High-End-Modell hinterhergeschoben, das mit den GeForce 256 Grafikkarten standhalten sollte. Die »ATI Rage Fury MAXX« ist mit zwei Grafikchips (Rage 128 Pro) ausgerüstet. Hier wird ein ähnliches Prinzip angewandt, mit der auch schon Voodoo2-SLI-Kombinationen arbeiteten. Nur mit dem Unterschied, dass sich der Rechenaufwand gleichmäßig auf die beiden Chips verteilt. Inzwischen hat sich auch die DVD-Beschleunigung soweit durchgesetzt, dass eine vormals erforderliche MPEG2-Karte nicht mehr zwingend notwendig ist. Insbesondere die ATI-Grafikkarten entlasten den Prozessor bei der DVD-Wiedergabe enorm.

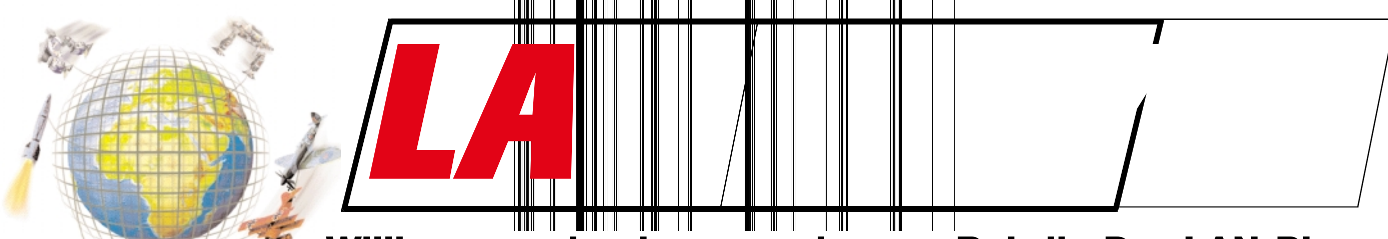
Die nächste Grafikkarten-Generation (3Dfx Voodoo4 und Voodoo5, Nvidia NV15 - er GeForce 256-Nachfolger) schlägt aller Wahrscheinlichkeit in bereits drei Monaten ein. **(jr)**



Gehört heutzutage zu den schnellsten Grafikkarten: Die Elsa Erazor X².

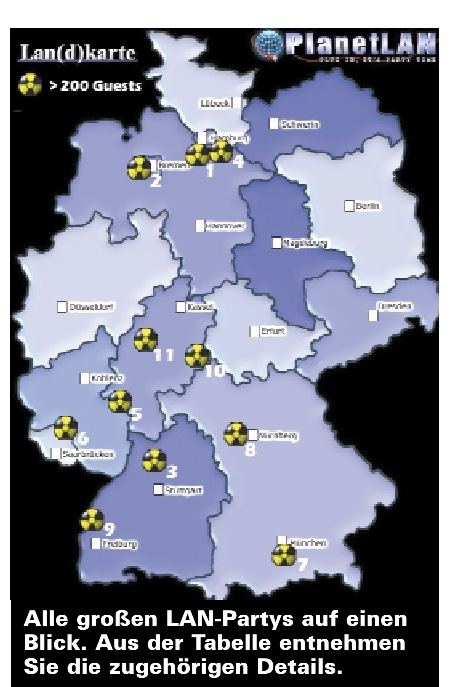
Zeitstrahl namhafter Grafikkarten von 1996 bis 1999

▮ Orchid Righteous 3D ▮ Diamond Monster 3D ▮ Metabyte Wicked 3D ▮ Videologic Apocalypse 3D	▮ ATI Xpert ▮ Elsa Victory Erazor ▮ Hercules Dynamite 3D/GL ▮ Guillemot Maxi Gamer 3Dfx ▮ Hercules Stingray 128/3D ▮ 3D Blaster PCI ▮ Number Nine Revolution 3D	▮ Miro Hiscore 3D ▮ Jazz Adrenaline Rush 3D ▮ Intergraph Intense 3D	▮ Diamond Monster 2 (SLI) ▮ Creative 3D Blaster Voodoo 2 ▮ Videologic Apocalypse 3D ▮ Matrox M3D ▮ ATI Xpert @Play ▮ Matrox Millennium 2 ▮ Matrox Mystique 220 ▮ Number Nine Revolution ▮ STB Velocity 128 ▮ Graphics Blaster Exxtreme ▮ Elsa Victory Erazor ▮ Diamond Viper V330 ▮ Jazz Multimedia Outlaw 3D	▮ Miro Hiscore 2 ▮ Guillemot Maxi Gamer 2 ▮ Hercules Terminator Beast ▮ Number Nine: Revolution IV ▮ Miro Hiscore Pro	▮ Elsa Erazor 2 ▮ Diamond Viper V550 ▮ STB Velocity 4400 ▮ Matrox Millennium G200 ▮ Matrox Mystique G200	▮ 3Dfx Voodoo3 3000 ▮ ASUS V3800 Ultra Deluxe ▮ Creative 3D Blaster Savage 4 ▮ Diamond Stealth III S540 ▮ Diamond Viper V770 (Ultra) ▮ Elsa Erazor 3 ▮ Elsa Winner 2 ▮ Guillemot Maxi Gamer Xentor (32) ▮ Matrox Millennium G400MAX (Alle Modelle in dieser Spalte getestet in PC Player 8/99)	▮ 3Dfx Voodoo3 3500 ▮ ATI Rage Fury MAXX ▮ ATI Rage Fury Pro ▮ ASUS AGP V6600 Deluxe ▮ Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator (Pro) ▮ Elsa Erazor 3 Pro, Elsa Erazor X (²) ▮ Guillemot 3D Prophet (Alle Modelle in dieser Spalte getestet in PC Player 2/2000)
Herbst '96	**Herbst '97**	**Januar '98**	**April-März '98**	**Spätsommer '99**	**Winter '98**	**Sommer '99**	**Winter '99**



Willkommen in einer nagelneuen Rubrik. Der LAN-Planer bringt Ihnen künftig Infos, Termine und Erfahrungsberichte aus der Netzwerkparty-Szene.

Für all diejenigen, die sich unter Netzwerkpartys noch nichts vorstellen können, verfassen wir ab sofort kleine Erfahrungsberichte über die spektakulärsten Großveranstaltungen. Und für die alteingesessenen Spieler präsentieren wir in Kooperation mit PlanetLAN eine Karte inklusive Terminliste.



Alle großen LAN-Partys auf einen Blick. Aus der Tabelle entnehmen Sie die zugehörigen Details.

Die German Gamers League

Auch die **German Gamers League** trägt zum professionelleren Ablauf der LAN-Partys bei. Hauptziel der GGL ist es, einen deutschen Meister in den Kategorien Action-, Sport- und Strategiespiel zu ermitteln. Anders als bei herkömmlichen LAN-Partys stellen die GGL-Jungs nämlich sämtliche Hardware, die normalerweise von den Party-Teilnehmern mitgebracht wird. Dadurch ist gewährleistet, dass niemand mit Cheats, Scripts



und sonstigen unfairen Methoden spielt. Im Mai beginnt die Saison 2000 in Aschaffenburg, wobei die Kapazität pro Austragung auf 500 Plätze begrenzt ist.
An insgesamt zwölf Wochenenden finden die GGL-Matches dann in ausgewählten Städten Deutschlands statt. Die Anmeldung erfolgt über die Homepage der GGL: `www.ggl.de`.

Wichige LAN-Party-Termine von Februar bis Juli 2000

Nr.:	Party	Datum	Ort	Gäste	Eintritt	URL
1.	Monster Daddel Party 5	04.02.	Lüneburg	400	30,- DM	www.daddeln.de
2.	Netznacht 2000	18.02.	Bremen	250	20,- DM	www.netznacht.de/2000
3.	Battlefield 2000	24.03.	Oberder--dingen	500	29,- DM	www.battlefield2000.de
4.	Lan-Inferno	24.03.	Lüneburg	300	25,- DM	www.lkh-clan.de
5.	Circus Infernus 02/2000	31.03.	Mainz-Finten	222	35,- DM	www.circus-infernus.de
6.	SpAcE MaTcH '2K	14.04.	Bliesen	200	20,- DM	www.spacematch.de
7.	pLANet 2K	21.04.	Rosenheim	273	30,- DM	www.mb-web.de/planet2k
8.	Evolution	13.05.	Puschen-dorf	200	19,- DM	evolution.purespace.de
9.	Circus Infernus 04/2000	16.06.	Appen-weier	222	30,- DM	www.circus-infernus.de
10.	Error Net	28.06.	Fulda	350	19,- DM	www.errornet.fulda.net
11.	Circus Infernus 05/2000	07.07.	Pohlheim	222	30,- DM	www.circus-infernus.de

Was ist PlanetLAN?

PlanetLAN ist eine Internet-Webseite (**www.planetlan.de**) für Netzwerkspieler, die folgende Service-Leistungen anzubieten hat.

- News, Termine, Interviews aus der LAN-Party Szene
- Deutschland-Karte mit allen wichtigen Partys
- Umfangreiche Terminliste vieler künftiger Partys
- Forum für Fragen und Diskussionen rund ums Thema LAN

Die DarkBreed LAN-Card

Erste Anzeichen von Ordnung sind im gewohnten Chaos der LAN-Betreiber zu erkennen. So dachte sich der **Darkbreed**-Verein eine neue Möglichkeit der schnelleren Anmeldung und Teilnahme an Partys aus. Mit der **LAN-Card** präsentiert man eine kostenlose Magnetkarte, die nervige Standard-Prozeduren erspart. Beschleunigter Einlass bei LAN-Partys, integrierter Altersnachweis und Einladungen zu Member-Partys werden angeboten. Für Sammler gibt es die LAN-Card auch in limitierter Auflage mit verschiedenartigen Motiven. Wer sich die LAN-Karten auf der Webseite anschaut `www.darkbreed.net`, wird feststellen, dass beliebte Motive der Karte weggehen wie geschnittenes Brot. Demnächst wird es auch **PC-Player-LAN-Karten** in limitierter Auflage geben – wer also ein solches Prachtstück sein Eigen nennen möchte, der sollte mal den Darkbreed-Hafen ansurfen.



Dank der Darkbreed-LAN-Card gestaltet sich der Einlass zur Netzwerkparty so locker wie ein Kinobesuch.

Party mit Hindernissen

Es war ein kalter und bewölkter Dezember-Tag, an dem man sich normalerweise an seinen Computer setzt, um die Zeit mit dem neuesten Spiel totzuschlagen. Genau das taten auch 1600 PC-Spieler in Duisburg – allerdings nicht alleine und auch nicht zuhause, sondern zusammen in einer 170 Meter langen, stillgelegten Industriehalle im Landschaftspark Duisburg-Nord.

Von überall her kamen sie zum »Gamers Gathering«, der größten LAN-Party Deutschlands, um sich gegenseitig in den verschiedensten Spiele-Genres zu messen. Selbst Gästen aus England, der Schweiz oder Schweden war der Weg nicht zu lang. Schließlich war dies keine »normale« LAN-Party, hier sollten auch die Endspiele der größten deutschen Online-Gaming-Liga, der »Deutschen Clan Liga« (DeCL) ausgetragen werden.

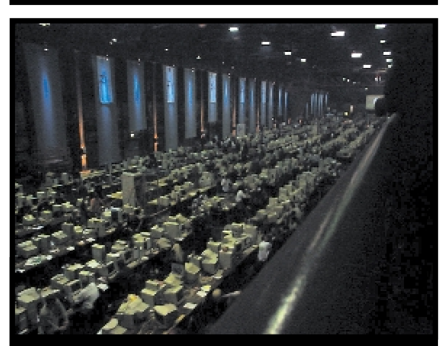
Schon der Anblick der dunkelrot, anthrazitblau und neongrün beleuchteten Industrieanlagen rund um die Halle flößte den Spielern Respekt ein, doch was sich in der Halle selbst abspielte, war kaum zu glauben – Tischreihen mit einer Länge von weit über 100 Metern, die alle mit Monitoren und Towern zugestellt waren. Die rot-blaue Beleuchtung von Wänden und Decke sorgte für das entsprechend mystische Ambiente beim »Daddeln«.

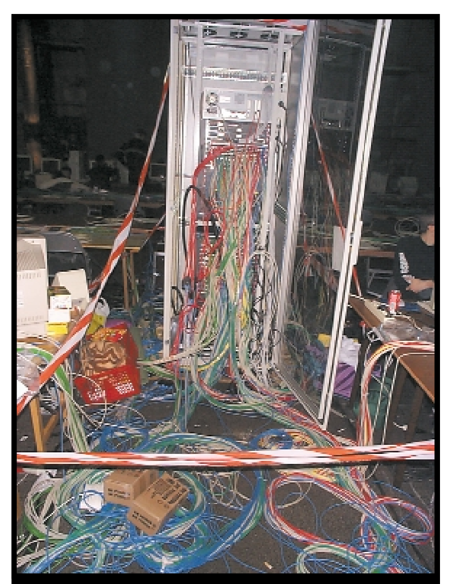
Gleich zu Beginn trat ein typisches LAN-Party Problem auf: Die Stromversorgung versagte bei mehreren Tischreihen und schon klagten die ersten Opfer. Die stromlose Zeit nutzten die meisten dazu, Bekannte aus dem Internet in der Realität zu treffen, die »Chill-Out Zone« zu begutachten und natürlich um die Qualität des LAN-Party-Grundnahrungsmittels, ofenfrische Pizza, zu beurteilen. Nicht jedem der Spieler hat der Geschmack der runden Scheiben auf Anhieb zugesagt, obwohl die Pizzen direkt vor Ort gebacken wurden. Was gegen Abend passiert ist, dürfte dann aber wirklich so ziemlich jedem missfallen haben.

»Einige DeCL-Endspiele wurden abgesagt.«

Wegen einer Anzeige gegen die Organisatoren mussten diese, zum Entsetzen der Gäste, das Spielen von indizierten Titeln verbieten. Anlass der Anzeige war das auf 16 Jahre angesetzte Mindestalter der »Gamers Gathering«. Das führte nämlich mit sich, dass Jugendliche in den Kontakt mit indizierten Spielen kamen. Als logische Konsequenz mussten auch einige Endspiele der DeCL abgesagt werden.


Mehr Abschüsse dank Everglide-Mauspad und Nikolausmütze.


Im Dunkeln ist gut – zocken. Wenn die Temperatur stimmte und auch mal Strom vorhanden war, kam sogar richtig Stimmung auf.


Kabelsalat ohne Ende. Netzwerk-Hardware im Wert von fünf Millionen Mark schuftete auf der LAN-Party.



Jede Menge Preise warteten auf erfolgreiche Spieler. Zu gewinnen gab es zum Beispiel massenweise Revelator-3D-Brillen von Elsa.

Gamers Bibbering

Samstag sah die Welt nach und nach anders aus – bald hatten fast alle Rechner wieder Strom. Doch mittlerweile tauchte ein weiteres Problem auf: Der Brandschutz hatte die Gasheizungen stilllegen lassen – in manchen Teilen der Industriehalle herrschte deswegen eine bittere Kälte. Die erfahrenen LAN-Party-Gänger reagierten routiniert und blieben direkt im Schlafsack oder holten die dicke Jacke wieder raus. Da nun von der technischen Seite sich fast alles normalisiert hatte, stand dem Spielen nichts mehr im Wege. Dank einer Standleitung ins Internet konnte jeder seine E-Mails downloaden und seine Bookmarks absurfen, um auf dem Laufenden zu bleiben. Da es kaum noch Stromausfälle gab, wurde auch das Netz richtig schnell. Bis auf das Kälteproblem konnten die Organisatoren bis zum Party-Ende am Sonntag noch fast alles in den Griff bekommen.

Trotz der Probleme wollen die meisten wiederkommen, falls es eine zweite Ausgabe der Gamers Gathering geben sollte. »Wer bei einer Party mit dieser Rekord-Größe erwartet hatte, dass alles glatt geht, kommt vom Mond« – so ein Zocker beim Verlassen der Halle. **(Michael Wegner/jr)**

Mainboard-Einbau leicht gemacht

Keine Panik!



Jochen Rist rettet jeden Monat die Hardware-Welt aufs Neue.

Rein mit dem Brett!

Vor dem Einbau eines neuen Mainboards schrecken viele zurück – wir geben Entwarnung und zeigen Ihnen Schritt für Schritt, wie einfach sowas funktioniert.

Es ist mal wieder so weit. Der alte PC verweigert jegliche neue Hardware-Komponente, der blöde Kasten. Ob USB, schnellere Festplatte oder einfach ein neues Betriebssystem: An allen Ecken und Enden tauchen Probleme auf. Doch mit so was soll ab sofort Schluss sein.

Damit Ihre Spiele und sonstige neue Hardware wieder einwandfrei funktionieren, muss endlich das Herzstück des Computers ausgewechselt werden. Das ist nicht etwa der Prozessor, nein – es ist das Mainboard. Darauf basieren nämlich alle anderen Komponenten eines PCs. Je neuer das Mainboard, umso eher werden aktuelle Komponenten wie zusätzlicher Arbeitsspeicher, die Festplatte(n), die Grafikkarte und weiteres unterstützt. Es bringt zwar immerhin eine Menge, sich eine neue Grafikkarte in den Rechner zu stecken – doch wenn die Technologie der Karte hinter der des Mainboards hinterherhinkt, gibt es schlicht und einfach ein Nadelöhr, durch das die Daten durch müssen.

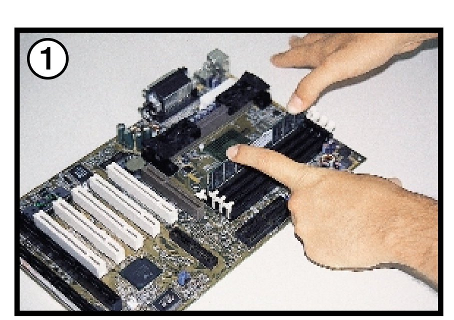


Wenn der Rechner anfängt zu keuchen, weil neue Hardware nicht mehr so richtig erkannt wird, dann sollten Sie den Einbau eines neuen Mainboards in Erwägung ziehen.

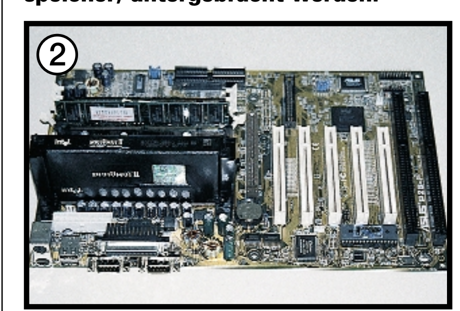
Und ist dies der Fall, kann neues Zubehör noch so schnell sein – im Endeffekt wird kein großartiger Vorteil erzielt. Kurzum: Wenn Sie ein neues Mainboard in Ihr Gehäuse einbauen, dann schaffen Sie eine optimale Umgebung für alles, was zusätzlich an aktueller Hardware dazukommt. Auch ältere Komponenten können mitunter einen neuen Höhenflug erleben. Doch genug des Lobes – auf geht's zur schrittweisen Anleitung unseres Einbaus des neuen Mainboards.

Erster Schritt: Speicher-Einbau

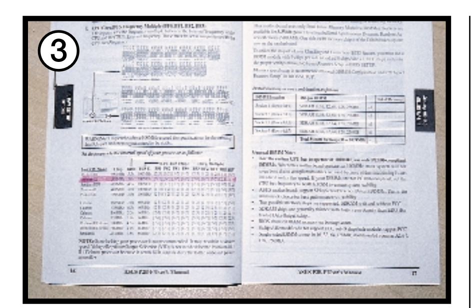
Bevor Sie das Mainboard voreilig ins Gehäuse einbauen, müssen erst ein paar Dinge berücksichtigt werden. Zunächst ist es wichtig, sich von statischer Aufladung zu befreien. Dazu fassen Sie einfach den nächsten Heizkörper oder sonstige geerdete (metallische) Gegenstände an. Außerdem darf der PC nicht an der Steckdose hängen. Auch im weiteren Verlauf des Einbaus sollten Sie immer wieder einen metallischen Gegenstand berühren, um angestaute Ladung loszuwerden. Nun kann der Einbau beginnen: Es ist zunächst wichtig, die Komponenten, welche bereits jetzt eingebaut werden können, auf der losen Platine unterzubringen. Dazu gehört anfangs der Arbeitsspeicher. Derzeit sind SD-RAM-Bausteine der Stand der Dinge. Eigentlich können Sie dabei nichts falsch machen – durch Kerben auf der Speicher-Rückseite ist es gar nicht erst möglich, das RAM verkehrt in den Sockel einzusetzen. Trotzdem empfehlen wir Ihnen bei jeder Komponente, die eingebaut werden soll, zunächst einen Blick ins Handbuch zu werfen. Eventuelle Fragen werden dort meist schnell aus dem Weg geräumt. Doch Vorsicht: Viele Mainboard-Anleitungen sind noch in englischer Sprache gehalten. Im Notfall fragen Sie einen versierten PC-Anwender, der sich schon etwas länger mit der Materie beschäftigt.



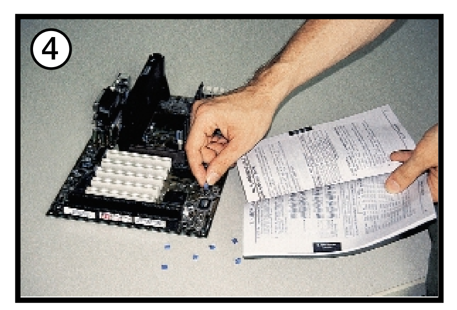
Bevor Sie das Mainboard im Gehäuse festschrauben, sollten lose Komponenten auf der Platine (hier der Arbeitsspeicher) untergebracht werden.



Auch der Prozessor wird – wie der Arbeitsspeicher – noch vor dem Mainboard-Einbau auf der Platine eingesetzt.



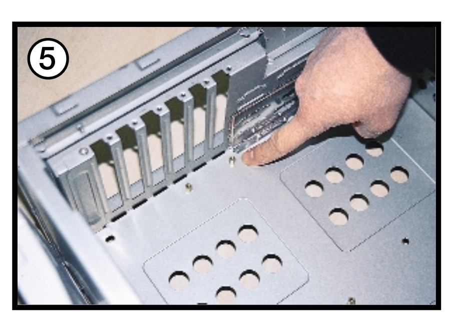
Den meisten Mainboards wird per Jumper die Information über den verwendeten Prozessor übermittelt.



Unbedingt reinschauen: Aus dem Handbuch entnehmen Sie die genaue Anordnung der Jumper.

Zweiter Schritt: Prozessor-Einbau

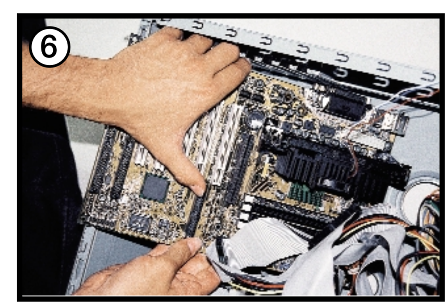
Natürlich sollten Sie sich schon vorab darüber informieren, ob das gewählte Mainboard zu Ihrem neuen oder bisherigen Prozessor kompatibel ist. Hier stöpselten wir einen Pentium III in den Slot-1-Sockel. Schieben Sie den Prozessor beim Einbau von oben langsam in den Slot, bis er nicht mehr weiter nach unten zu drücken ist. An der Seite des Steckplatzes sind noch zwei Spangen angebracht, die den Prozessor stabilisieren und verhindern, dass er bei einem Transport aus dem Slot kippt. Versuchen Sie die seitlichen Spangen am Prozessor einrasten zu lassen. Bei der Gelegenheit verbinden Sie gleich das Lüfter-Kabel mit dem Steckplatz auf dem Motherboard (die genaue Stelle dafür entnehmen Sie dem Handbuch). Danach ist die Recheneinheit fest verankert und garantiert, dass Sie den PC später nach dem kompletten Mainboard-Einbau ohne Bedenken herumschleppen können.



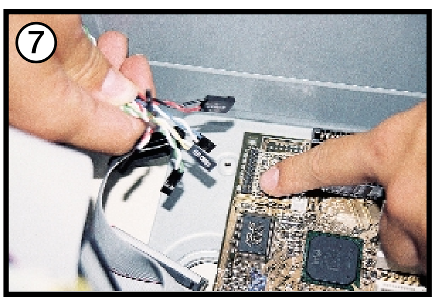
Bevor Sie das Mainboard festschrauben, sind ein paar Abstandsschrauben auf dem Boden zu befestigen.

Dritter Schritt: Jumper-Anordnung

Bei einem Großteil der Mainboards müssen Sie Ihrer Platine mitteilen, welcher Prozessor darauf untergebracht ist. Dies geschieht mit Hilfe von sogenannten Jumpern, die in einer bestimmten Anordnung auf der Platine sitzen müssen. Wie so etwas in Ihrem speziellen Fall auszusehen hat, sehen Sie im Mainboard-Handbuch unter den Jumper-Einstellungen für den jeweils verwendeten Prozessor. Haben Sie die richtige Anordnung für Ihre CPU ausfindig gemacht, setzen Sie die Jumper in genau derselben Positionierung auf Ihr Mainboard um. All das geschieht natürlich bevor Ihr Mainboard im Gehäuse festgeschraubt ist. Bei manchen Hauptplatinen neueren Datums ist eine Einstellung per Jumper gar nicht mehr notwendig. Hier erkennt die Platine, beziehungsweise das BIOS von selbst, um was für einen Prozessor es sich handelt. Beim ersten Start des Rechners lässt Sie das BIOS dann aus einer kleinen Liste den Prozessor auswählen, wobei Sie natürlich die schnellste Option selektieren – oder eben die Ihrem Prozessor entsprechende Frequenz.



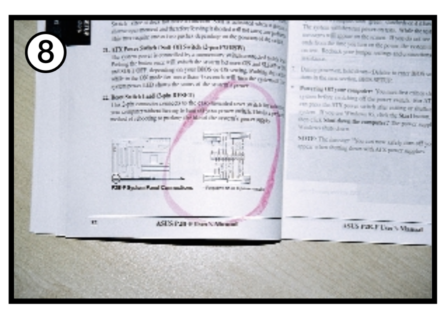
Beim Einbau sollten Sie auf genügend Freiraum achten und möglichst vorsichtig agieren.



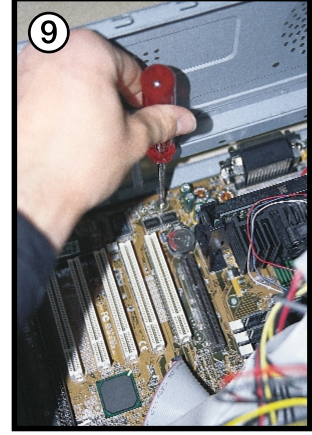
Damit der PC auch anspringt, piepst und das Lämpchen leuchtet, müssen Sie diese Kabel einstecken.

Vierter Schritt: Die Abstandsschrauben

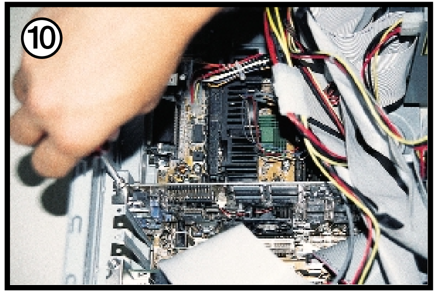
Wenn Sie Ihr altes Mainboard aus dem Gehäuse nehmen, dann werden Sie an der Oberfläche der Mainboard-Unterlage ein paar Abstandsschrauben entdecken. Diese dienen zur Befestigung der Hauptplatine auf dem Gehäuseboden, sind aber je nach Board-Layout anders angeordnet. Bevor Sie also das neue Mainboard einbauen, sollten Sie alle vorhandenen Abstandsschrauben aus dem Gehäuse drehen. Wenn Sie vorhandene Schrauben einfach drin lassen, kann es passieren, dass das Mainboard an Abstandsschrauben aufliegt und so der Computer später von Abstürzen geplagt wird. Nun schauen Sie, an welchen Stellen Ihr Mainboard die Löcher für Schrauben besitzt und legen anhand deren Lage die Position der darunter liegenden Abstandsschrauben fest. Jedes Loch im Mainboard muss mit einer solchen Schraube versorgt werden – ansonsten haben Sie später zum Beispiel Probleme beim Grafikkarten-Einbau, da die Hauptplatine munter herumwackelt und so leicht beschädigt werden kann. Wenn die Schrauben fest auf dem Gehäuseboden sitzen, manövrieren Sie die Hauptplatine mit Vorsicht ins Gehäuse, so dass sie nirgends wo anstößt. Danach legen Sie das Mainboard. auf die Abstandsschrauben und drehen es mit normalen Schrauben fest.



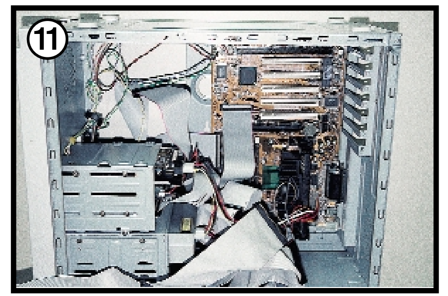
Ein Blick ins Handbuch hilft beim Anbringen der kleinen schwarzen (2-4) Stecker.



Nachdem das Mainboard auf den Abstandsschrauben sitzt, befestigen Sie es mit den mitgelieferten Schrauben.



Jetzt liegt es an der Zeit, die Steckkarten einzubauen.



Beim Floppy-Laufwerk und den Festplatten sollten Sie auf den richtigen Anschluss achten.

Fünfter Schritt: Mainboard einbauen

So, jetzt sind Sie so weit, dass das Mainboard eingebaut werden kann. Dabei sollte in jedem Fall genügend Platz zum Manövrieren sein. Haben Sie also noch ein paar Laufwerke eingebaut, die den Weg versperren, dann empfehlen wir Ihnen, diese vorher kurz auszubauen. Denn mit dem Einbau ist es noch nicht vollends getan, da später noch ein paar wichtige Kabel einzustecken sind. Ab sofort ist es auch nötig, Ruhe zu bewahren. Wenn Sie in einer Blitz-Aktion Ihr neues Board einbauen möchten, kann es schnell passieren, dass Sie es durch unvorsichtige Rempelei beschädigen. Mit ein bisschen Vorsicht haben Sie wenig später nämlich keine wild piepende Kiste, sondern einen funktionierenden PC.

Sechster Schritt: Mainboard festschrauben

Nun ist es an der Zeit, das Mainboard mit dem Untergrund zu verankern. Dazu nehmen Sie die beiliegenden Schrauben und drehen sie durch die Mainboard-Löcher hindurch in die Abstandsschrauben. Doch Vorsicht: Sie sollten die ersten paar Schrauben nicht völlig festdrehen, da Sie für die späteren Schrauben wegen eines Verrutschers eventuell keine Abstandshalter mehr finden. Es ist also zu empfehlen, die ersten paar Schrauben locker reinzudrehen und nachzuschauen, ob das Mainboard auch auf den anderen Abstandsschrauben aufliegt, damit Sie anschließend die normalen Schrauben ohne weiteres hineindrehen können. Haben Sie schließlich für jede Schraube ein Zuhause gefunden, schrauben Sie das Board so richtig fest, damit beim Einbau von Stekkkarten und der Befestigung der Kabel nicht plötzlich die große Wackelei beginnt.

Siebter Schritt: Kabel einstecken

Nachdem das Mainboard also fest auf der Oberfläche verankert ist, schließen Sie die restlichen Kabel an. Zuerst kümmern Sie sich um den Strang mit dünnen Kabeln und den kleinen schwarzen Steckern, die vom vorderen Teil des Gehäuseinneren stammen. Auf den schwarzen Steckern ist im Normalfall eine Bezeichnung wie zum Beispiel »SPKR« untergebracht. Das Kürzel steht hier für den internen PC-Lautsprecher. Weitere wichtige Anschlüsse sind: »Power LED« (damit sehen Sie von außen, ob das Lämpchen im Sleep-Modus blinkt oder bei normalem Betrieb konstant leuchtet), »ATX-Power Switch« (damit der PC bei einem Druck auf den AN/AUS-Knopf auch anspringt) und »Reset SW« (für den Resetschalter). Zwar stehen auf den meisten Mainboards die Bezeichnungen der zugehörigen Kabel – doch um auf Nummer sicher zu gehen, bewahrt Sie ein genaues Handbuch-Studium vor unnötigen Fehlstarts. Nachdem die kleinen schwarzen Stecker alle an ihrem zugehörigen Platz untergebracht sind, stöpseln Sie noch die Stromversorgung ausgehend vom ATX-Netzteil auf Ihr Motherboard. Hier ist eigentlich kein Blick in das Handbuch nötig, da das Stromkabel nur in den weißen Steckplatz auf der Hauptplatine passt.

Immer auf den roten Streifen achten: So sieht eine korrekte Laufwerks-Verbindung aus. Links: Floppy-Laufwerk, rechts: Festplatte.

Achter Schritt: Steckkarten befestigen

Haben Sie die oben genannten Kabel angeschlossen, sind die Steckkarten an der Reihe. Dazu stecken Sie alle Karten in den jeweils richtigen Steckplatz auf dem Motherboard. Wir empfehlen Ihnen, neben der Grafikkarte einen Steckplatz leer zu lassen, da die Wärmeentwicklung einer High-End-Grafikkarte doch sehr hoch sein kann (insbesondere bei unseren Übertaktungs-Freunden).

Neunter Schritt: Laufwerke anschließen

Zu guter Letzt sind die Laufwerke an der Reihe. Ihre IDE-Festplatte, das IDE-CD oder IDE-DVD-Laufwerk und der eventuell vorhandene IDE-CD-Brenner werden nun angeschlossen. Auf dem Mainboard sind zwei Steckplätze angebracht. Die Festplatte wird meist über ein 40-poliges Flachbandkabel mit dem Mainboard verbunden. Vorsicht beim Anschluss der Kabel: Die IDE-Kabel sind auf einer Seite mit einem durchgehenden roten Streifen gekennzeichnet. Das hat auch einen guten Grund: Auf dem Mainboard muss der farbige Streifen nämlich auf der Seite eingesteckt werden, auf der »Pin 1« steht. Das wird bei beiden IDE-Kabeln so gehandhabt. Das andere Ende der Kabel stecken Sie in die Rückseite der entsprechenden Laufwerke. Dabei beachten Sie, dass der rote Streifen zum Anschlusskabel der Stromversorgung zeigt. Die Stromkabel gehen vom ATX-Netzteil aus – Sie erkennen sie am weißen Stecker. Jene stöpseln Sie nun in die Rückseite der Laufwerke. Lassen sich die Stromversorgungskabel nicht so richtig in die Laufwerke stecken, so richten Sie die Kabel so aus, dass beim Einstecken alle Kontaktstifte parallel angeordnet sind. Auch beim Diskettenlaufwerk liegt der rote Kabelstreifen neben dem Stromkabel, während Sie auf dem Mainboard nach der Pin-1-Bezeichnung suchen.

Fertig!

Jetzt warten Sie noch einen Moment, bevor Sie Ihr Computergehäuse mit 34 Schrauben zusammendrehen. Wenn nach dem ersten Einschalten der PC munter herumpiepst oder gar keinen Ton von sich gibt, dann haben Sie entweder vergessen, etwas anzuschließen oder ein Verbindungskabel sitzt einfach verkehrt im zugehörigen Steckplatz. Überprüfen Sie, ob alle Kabelverbindungen stimmen (insbesondere die schwarzen 2 bis 4 Pin-Stecker, die Stromversorgung und die Laufwerke – auch die Steckkarten könnten noch nicht richtig im Steckplatz sitzen). Wichtig ist vor allem, dass Sie sich das Handbuch immer wieder genau anschauen und eventuelle Fragen aus der Welt schaffen. **(jr)**



Geschafft: Der PC mit dem neuen Mainboard lässt endlich die Aufrüstung mit nagelneuer Peripherie zu.

Kurztests

Diamond Supra Max 56K USB



Auch Diamond hat bemerkt, dass sich Produkte im transparenten i-Mac-Design besser verkaufen als der graue Rest. Das »Diamond SupraMax« ist für ein Modem ungewöhnlich winzig ausgefallen, bietet aber dennoch den vollen Funktionsumfang eines 56K-Modems. Dabei arbeitet das SupraMax zeitgemäß nach dem V.90-Standard und lässt sich nicht etwa an eine serielle Schnittstelle anschließen, sondern an den USB-Port. Im Lieferumfang enthalten sind neben dem USB-Kabel ein mit zwei Metern etwas kurz geratenes Telefonkabel, das transparente Modem und eine CD. Die Installation des Modems gestaltet sich etwa so einfach wie die Zubereitung einer Ravioli-Dosenmahlzeit – vorausgesetzt Ihr Computer hat einen USB-Port, denn sonst bleiben sie auf dem Trockenen.

Fazit

Während eines kurzen Internet-Streifzuges auf nahegelegenen Servern übertrug das SupraMax mit einer Leistung, die man von 56K-Modems erwarten darf. Die vier Lämpchen auf dem Gehäuse sind im Vergleich zu anderen Modems nicht gerade viele Anzeigen – doch welchen Spieler interessiert das schon großartig? Vorbildlich ist die einfache Installation. Im Handumdrehen sind Sie dank USB und flotter Installation auf der Datenautobahn. **(jr)**



Mad Catz Andretti Racing Wheel

Es geschehen noch Zeichen und Wunder: Der kalifornische Billig-Hersteller Mad Catz, hauptsächlich im Konsolenbereich aktiv, versucht sich an einem qualitativ hochwertigen PC-Lenkrad – mit Erfolg. Sofort ist ersichtlich, dass Thrustmaster-Produkte als Vorbild gewählt wurden, von der Art der superstabilen Befestigung, bis hin zur Form des Volants. Zwei Knöpfe befinden sich an der Radnabe, zwei weitere dahinter. An der rechten Seite ist ein Schalthebel, der jedoch die gleichen Funktionen wie die vorderen Buttons hat. Außerdem haben die Designer einen recht überflüssigen Coolie-Hat am Lenkrad angebracht.
Wirklicher Schwachpunkt sind indes Gas und Bremse. Beide Pedale treten sich trotz leicht unterschiedlicher Form fast identisch, außerdem kippen sie gerne weg, da ein entsprechendes Gelenk eingebaut wurde. Die beiden Spiele »Andretti Racing« und »Interstate '76 Nitro Pack« liegen der Packung bei, außerdem können Sie das Racing Wheel sowohl an den USB- als auch den Gameport anschließen.

Fazit

Ein schönes Gerät, das zwar nicht so gut wie die großen Thrustmaster-Konkurrenten, aber auch deutlich günstiger ist. Wenn die Pedalerie besser wäre und das Steuer nicht ein leichtes Spiel hätte, wäre es echte Spitzenklasse, so bleibt es knapp darunter. **(mash)**

PC PLAYER
WERTUNG
MAD CATZ ANDRETTI RACING WHEEL
ca. 150 Mark ■ Lenkrad
Pro:
■ Sehr stabil
■ Gute Ergonomie
Contra:
■ Mittelmäßige Pedale
■ Nur vier Schalter
GESAMTURTEIL 82

Saitek P120

Jüngstes Mitglied in der Saitek-Gamepad-Familie ist das P120, welches die Tradition ziemlich einfallsloser Namen auch in dieses Jahrtausend fortsetzt. Dank der langen Auswüchse liegt das Gerät sowohl Leuten mit kleinen wie großen Händen gut in selbigen. Auf der linken Seite finden Sie ein recht schwammiges Steuerkreuz, auf der rechten vier Knöpfe mit ebenfalls schlecht definiertem Druckpunkt. Unter jedem Zeigefinger liegt jeweils ein weiterer Schalter, der sich wiederum sehr hart drückt. Für das Vier-Wege-Pad findet sich ein Mini-Joystick, den Sie in der Mitte fallsicher verstauen können. Das Kabel hat eine nicht überragende, aber ausreichende Länge.

Fazit

Für knapp zwanzig Mark werden Sie kaum ein besseres Gamepad finden. Die Note erklärt sich aus dem Vergleich mit anderen, besser ausgestatteten und verarbeiteten Produkten. Insgesamt sechs Knöpfe stellen schon untersten Standard dar, viele Spiele benötigen mittlerweile acht. Von solchen Überlegungen abgesehen erhalten Sie hier ein im wahrsten Sinne des Wortes preiswertes Gamepad. **(mash)**



Technik Treff



Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

Virus-Alarm

Ich habe mir kürzlich mit einer heruntergeladenen Datei aus dem Internet einen Virus eingefangen. Ich besitze zwar McAfee mit dem neusten oder zweitneusten Update, aber selbst dieses Programm war machtlos. Also formatierte ich danach die ganze Festplatte (Laufwerk C:) von DOS aus. Wie ich aber hinterher bemerkte, war DOS nach der ganzen Formatierung immer noch installiert und auch die verschiedenen Laufwerke wurden noch erkannt. Danach begann der Computer beim Bootvorgang zu spinnen. Es erschien nämlich die Meldung, dass kein Booten vom CD-ROM-Laufwerk möglich sei. Jetzt bootet mein Rechner überhaupt nicht mehr.
(Pascal Sonder)

Computerviren sind eine fiese Sache: Sie vermehren sich nicht nur unkontrolliert, sondern bringen meistens auch noch den PC durcheinander und manche schützen sich sogar vor einer Formatierung. In diesem Fall scheint solch ein übler Geselle am Werk zu sein, der den Formatier-Befehl unterwandert und eine scheinbare BIOS-Meldung vortäuscht (einige Viren bringen auch das BIOS durcheinander, aber das ist hier eher unwahrscheinlich). Deshalb sollte man die Festplatte im Falle eines Virenbefalls immer von einer Diskette aus formatieren, von der man ganz sicher weiß, dass dort kein Virus drauf ist. Den PC von der Diskette booten und dann mit dem Format-Befehl auf der Diskette dem Virus auf der Festplatte den Garaus machen. In ganz schlimmen Fällen nutzt leider auch das nichts, denn wenn eine Festplatte im PC ist, wird immer (!) erst von dieser ein kleines Programm ausgeführt (das Programm im so genannten Master-Boot-Record, das wacht eigentlich über die Partitionen). Wenn sich dort ein Virus versteckt hat, der sich selber schützt, hilft nur noch: Stromzufuhr von der Festplatte wegnehmen, PC von Diskette booten, Festplatte wieder anstecken und dann mit dem (hoffentlich auf der Diskette vorhandenen) FDISK-Programm den Befehl `FDISK/mbr` ausführen. Dieser Befehl stellt den Master-Boot-Record wieder her. Danach die Festplatte neu partitionieren und formatieren.

Voodoo 3 aufrüsten

Ich habe meinen Pentium II mit einer »Voodoo 3 -2000 AGP« ergänzt und wollte wissen, ob man an diese Karte eine oder mehrere Voodoo-2-Karten dranhängen kann.
(Dominik Rebitzer)



Eine Voodoo-3-Karte lässt sich nicht weiter mit einer Voodoo-2-Karte aufrüsten.

Obwohl die Voodoo-2-Karten im Gegensatz zu den aktuellen Modellen noch Zusatz-Karten zu vorhandenen Grafikkarten im PC waren, kann man mit diesen ein Voodoo-3-Board nicht »tunen«.

Grafikkarte ausgebremst

Ich habe eine Frage zu den Voodoo-2- und Voodoo-3-Karten. Vor langer Zeit stand in einem Hardware-Test der PC Player, dass gewisse Voodoo-2-Karten schon für einen Pentium/200MMX in Frage kämen. Neulich habe ich die Ankündigung einer Voodoo-3-PCI-Karte gesehen und ich frage mich, ob diese meinen Pentium/233MMX eher ausbremsen würde.
(Alexander Felsing)

Umgekehrt: Die Grafikkarte könnte viel schneller arbeiten, aber der Pentium ist hier zu langsam und kann nicht schnell genug die Daten liefern. Deswegen würden wir bei diesem Fall lieber in ein schnelles System (oder einen schnelleren Prozessor wie den AMD »K6-3«, wenn das Board dies zulässt) investieren. Erst danach sollte man über eine neue Grafikkarte nachdenken. Natürlich würde eine Voodoo-3-Karte hier wunderbar funktionieren, nur in Verbindung mit einem Pentium/233MMX wird man wohl kaum mehr Geschwindigkeit herausholen.

Auflösung zu gering

Vor längerer Zeit habe ich mal einen »TNT2 Ultra«-Treiber installiert. Und nun flackert das Bild und die maximale Auflösung variiert von 1280 mal 1024 zu 1600 mal 1200, anstatt die vorgegebenen 2048 mal 2048 Pixel

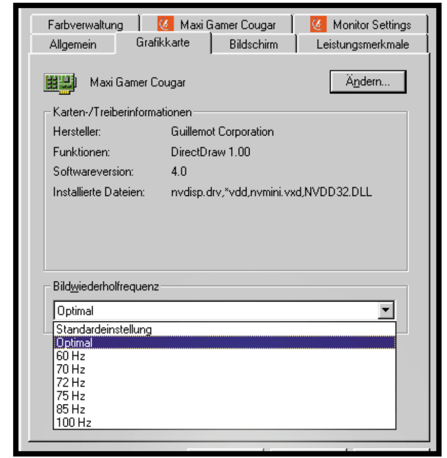
FESTPLATTEN-BELASTUNG

Seit etwa drei bis vier Wochen habe ich folgendes Problem mit meinem PC: Im Betrieb werden alle anderthalb Stunden durch irgendein Programm die Festplatten (C: und D:) durchsucht und danach rattert das Diskettenlaufwerk für etwa fünf Sekunden. Der ganze Vorgang dauert einige Minuten und während dieser Zeit sinkt die Performance sehr stark ab. Leider konnte ich bislang nicht herausfinden, welches Programm dafür verantwortlich ist. Was kann ich da tun?
(Hagen Hofmann)

Dieses Verhalten klingt ganz nach »Word« von Microsoft. Das hat standardmäßig die Unart, die Festplatte in gewissen Zeitabständen zu durchstöbern. Dadurch lassen sich in Word einige Funktionen schneller ausführen. Zum Abschalten dieses Verhaltens müssen Sie die Optionen unter Word ändern.

anzuzeigen. Es war übrigens ein BIOS-Update und immer wenn ich ein neues installieren will, sagt der Rechner mir, es sei schon das neueste installiert!
(Joe Fuzzy)

Wenn das Bild flackert, liegt das zum einen daran, dass der Monitor-Treiber für die angebotene Auflösung die entsprechend hohen »Ablenkfrequenzen« nicht zulässt. Kurze Erklärung: Die Auflösung, die »Horizontale Ablenkfrequenz« und die »Vertikale Ablenkfrequenz« hängen nämlich immer zusammen. Je höher die gewählte Auflösung,



Wenn der Monitor flimmert, hilft ein Umstellen der Bildwiederholfrequenz. Nicht bei allen Monitoren und gewählten Auflösungen ist das aber möglich.

desto höher die horizontale Ablenkfrequenz (nennt man auch »Zeilenfrequenz«). Von dieser hängt aber nun wieder die vertikale Ablenkfrequenz ab (nennt man auch »Bildwiederholfrequenz« oder »Bildwechselfrequenz«) und beide muss der angeschlossene Monitor verkraften können. Ist die Zeilenfrequenz zu hoch, kann der Monitor sogar beschädigt werden. Damit das nicht passiert, wacht der installierte Monitortreiber darüber. In diesem Fall drückt der Treiber die horizontale Frequenz auf ein zulässiges Maß, was wohl wieder die vertikale Frequenz auf 60 Hz festlegt. Deshalb flimmert das Bild. Abhilfe: Unter »Eigenschaften« (rechter Mausklick auf den Desktop) und »Einstellungen« eine andere Frequenz wählen (wenn überhaupt möglich).
Davon abgesehen würde ich eine Auflösung von 1600 mal 1280 Pixel nur auf einem 21-Zoll-Monitor benutzen. Ich habe zuhause einen 19-Zöller und mit dem arbeite ich eigentlich sogar nur mit 1152 mal 864 Pixeln. Alles andere empfinde ich als zu fitzelig.

AGP oder PCI

Im Gehäuse meines PCs tickt ein AMD-K6-II auf einem Super-7-Board (128 MB 100-MHz-RAM), als Grafikkarte dient eine Elsa Erazor 2 (Riva TNT) AGP. Das kürzlich von mir erstandene »Freespace 2« ruckelt arg, die volle Detailwiedergabe bleibt ein unerfüllter Traum. Meine Fragen:

1. Lohnt eine Aufrüstung meines Rechners mit einer aktuellen 2D/3D-Kombikarte? Wenn ja, mit welcher?
2. Kann eine für einen AGP 4x gebaute, neuere Grafikkarte in meinem archaischen AGP-Port ihre Leistung voll entfalten?
3. Empfehlt Ihr für einen (ich kann es ohne Schluchzen kaum sagen) »alten« Rechner wie meinen eher eine AGP-, oder eine PCI-Grafikkarte als Aufrüstung?

(Sven Bayer)

1. Nein, hier bringt eine Aufrüstung mit einer aktuellen Karte nicht viel. Ganz im Gegenteil: Die »Erazor 2« hat noch genug Reserven, die mit dem momentanen Prozessor nicht ausgereizt werden. Viel eher würden wir einen schnellen AMD-Chip einsetzen.
2. Nein, eine für den AGP-4-Slot gebaute Karte ist in einem AGP-2-Rechner langsamer.
3. Auf jeden Fall eine AGP-Karte nehmen. Zum ersten gibt es fast keine PCI-Karten (und neue Treiber werden dann wohl auch kaum noch für diese Karten entwickelt), zum zweiten kann man die Karte in einem neuen Board gleich mitnehmen und zum dritten profitieren natürlich die AGP-Karten von den größeren Texturen im RAM des PCs. Das funktioniert auch in langsameren Computern.

PC zu schnell

Ich habe einen AMD »K6-2/300«-Prozessor, 128 MByte RAM und eine »TNT 2 Ultra«-Karte. Ich würde aber gern mal wieder »Privateer 2« spielen, das nur auf DOS-Ebene läuft. Wenn ich von Windows ins DOS wechsle, ist aber mein Computer »zu schnell«. Genau gesagt läuft das Spiel in einer viel zu hohen Geschwindigkeit. Was kann ich tun?
(Florian Brandhuber)

Eine ganz einfache Methode zum verlangsamen des PCs ist, den Cache des Prozessors und des Motherboards (!) beide im BIOS abzuschalten. Der AMD-Chip verfällt dann auf 386er-Niveau. Allerdings sollte man mit dieser Konfiguration nicht Windows 95/98 booten. Da schlafen einem nämlich die Füße ein. **(hf)**

DVD-LAUFWERK NICHT ERKANNT

Ich habe vor einigen Tagen das Philips DVD-ROM-Laufwerk »PCDV 632« erstanden. Dieses wird jedoch vom BIOS in keiner der möglichen Jumper-Stellungen »MS«, »SL« oder »CLSL« erkannt. Ich habe versucht, das Laufwerk als »Secondary Slave« an den entsprechenden Controller zu hängen. Ansonsten befinden sich im PC zwei Festplatten, als »Primary Master« und »Secondary Master« gejumpt und angemeldet. Eigentlich sollte das Ding als »Secondary Slave« ja problemlos zu erkennen sein, oder? Was mache ich falsch?
(Peter Friedrich)

Theoretisch ist alles richtig: Das Laufwerk muss auf »Slave« gejumpt sein (also Jumper-Stellung »SL«) und dann ran damit an eines der beiden Festplattenkabel. Danach muss man auch an der Festplatte die Jumper-Stellung ändern: Diese muss nämlich auf »Master; Slave present« eingestellt sein. Dann müsste es funktionieren. Übrigens sollte man das Laufwerk in diesem Fall tatsächlich am »Secondary«-Port betreiben. Sonst verrutschen nämlich die Laufwerksbuchstaben (Festplatte D: wird E:) und vormals auf D: installierte Programme arbeiten nicht mehr.

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust?
Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technikhotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)



STEFFIS MAILBOX

Hallo zusammen – wir freuen uns, etwas von Ihnen zu hören. Also ran an die Tastatur oder den Stift und einen Brief mit Kommentaren, Lob oder Tadel zur aktuellen Ausgabe und der Spieleszene im Allgemeinen geschrieben.

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

Tavernen-Geplauder

Seid mir herzlich gegrüßt, Sir Austinat, Sir Duy und Sir Hoffmann! Ich bin Rollenspieler und das im hohen Alter von 34 Lenzen. Seit zehn Jahren bin ich ein Fan dieses Genres und es freut mich, dass nach einer Durststrecke endlich wieder zahlreiche RPGs den Markt erstürmen. »Und was will der Typ eigentlich von uns?«, werdet Ihr Euch bestimmt fragen. Ich möchte mich herzlich bedanken: Alle Spiele-Zeitschriften haben »Ultima 9 – Ascension« eine Wertung von 85 bis 92 Prozent, Sterne, Awards, goldene Lettern und was sonst noch so herumlag gegeben. Nur die PC Player wertet mit 79 Punkten durchaus kritisch, meine Hochachtung. Gegen eine Legende wie Ultima und »Lord« Richard Garriot auch nur den Hauch einer Kritik zu wagen – endlich mal wieder eine Redaktion, die sich ihre Courage erhalten hat und auch vor den Großen der Branche nicht kuscht.

Was Origin mit Ascension abgeliefert hat, ist so ziemlich das übelste Stück Software, das ich letztes Jahr gesehen habe. Scheinbar ist das Weihnachtsgeschäft so wichtig, dass darüber alles andere vergessen wird. Nach dem Fest dann schnell zwei, drei Patches nachgeschoben und alle sind wieder glücklich. Wahrscheinlich werden Euch die »wahren« Ultima-Fans mit Schimpf und Schande eindecken, doch es gibt leider immer Leute, die meinen, »ihr« Spiel sei das einzig wahre und beste und keiner dürfte etwas dagegen sagen. Eine Einstellung, die ich überhaupt nicht verstehe. Ich spiele einfach alle guten Rollenspiele, denn wo steht denn, dass jemand, der »Das schwarze Auge« mag, »Might & Magic« hassen muss?
(Roland »Reigam« Heddergott)


Ultima 9 – Ascension: Auch ohne Patch die Zukunft der 3D-Spiele?

Sir Reigam, unsere drei Abenteurer danken für die Grüße und werden beim nächsten Tavernen-Besuch in Sigil einen Becher Quellwasser auf Ihr Wohl trinken.

Geschnittene Briefe?

Ich muss mich mal outen: Ich gehe schon auf die Vierzig zu, bin aber immer noch begeisterter PC-Spieler und kaufe Eure Zeitschrift seit – fast – der ersten Ausgabe. Über Geschmack lässt sich bekanntlich streiten, aber ich denke, dass es unter den Spielen wirklich große Unterschiede bezüglich der Qualität gibt und möchte daher auf Eure Tests keinesfalls verzichten. Ansonsten gefällt mir das neue Layout besser als das alte. Ich weiß nicht, was viele daran zu meckern haben.

Sehr negativ finde ich allerdings, dass die Multimedia-Leserbriefe immer kürzer werden. Mittlerweile nicht einmal mehr fünf Minuten! Keine Lust mehr? Keine Zeit? Oder hat der neue Verlag etwas dagegen? Also, ich mochte sie immer sehr gern, haben irgendwie ihren ganz eigenen Charme. Ich hätte einen kleinen Vorschlag für Eure Rubrik »Techniklexikon-Quiz«, der mir auf Grund einer ähnlichen Situation im Büro eingefallen ist. Vielleicht habt Ihr ja Interesse ...
(Michael Strehlau)

MEHR HARDWARE!

Ich würde mich freuen, mehr über Hardware zu lesen – natürlich nicht unbedingt auf c't-Niveau. Speziell Technik-Grundlagen wie beispielsweise Plasmabildschirm-Technologie würden mich interessieren. Auch über einen direkten Vergleich (hardwaretechnisch gesehen) zwischen modernen Konsolen, wie Segas Dreamcast, und modernen PCs würde ich mich freuen. Ansonsten macht weiter so.
(Andreas Grossmann)

Was denn nun? Keine Diplomverdächtigen Informationen, aber ein Artikel zur Funktionsweise von Plasmabildschirmen?!? Dazu schau dann doch besser in die c't. Wir beschränken uns auf Themen, die den Normalo-Spieler interessieren. Zum Erscheinen der PlayStation 2 starten wir einen Konsolenvergleich. Dreamcast ist zwar im Moment schön und gut, doch keine ernsthafte Gefahr für PC-Spieler.

Danke für das Lob – die Länge der Multimedia-Leserbriefe hängt von vielen Faktoren ab: Wie viel Platz ist auf der CD neben all den Demos, Test- und Preview-Playern sowie den Patches und übrigen Goodies noch frei? Wie viel Zeit hat Kuschelbärchen zum Nachbearbeiten und Schneiden der Aufnahmen? Wer ist gerade für den Dreh im Verlag und nicht auf Pressetour? Welcher Sketch war plötzlich dann doch nicht umsetzbar? Der Future-Verlag hat auf keinen Fall etwas gegen die Briefe. Oh, und vielen Dank für den Vorschlag: Henrik hat sich sehr darüber gefreut – die

anderen Leser müssen noch etwas warten ...

Wo ist der Server?

Was lese ich auf Eurer Homepage? »Wegen Serverumzug nur technische Probleme, bitte noch etwas Geduld, schwarzes Brett geht nicht« und so weiter. Was macht Ihr mit dem armen Server? Tragt Ihr den von Hand einmal nach Feuerland und zurück, um so einer alten heidnisch-bayerischen Gottheit zu huldigen? »Etwas Geduld« klingt wie die Handwerker auf die Frage, wann der Monteur kommt, um das Wasserrohr zu richten, welches seit Tagen die Küche überflutet. **(Daniel Buck)**

Woher weißt Du von unserer Küche? Ich habe Deine Frage, die übrigens auch viele andere Leser stellen, an unseren Webmaster Oskar weitergeleitet. Hier seine Antwort: Das neue Forum rückt langsam, aber sicher näher und ist um einiges benutzerfreundlicher als sein Vorgänger. Aus diesem Grund zieht sich die Geschichte auch so lange hin: Die Anpassung des eigentlich englischen Forum-Programms, die Installation auf dem Server, die Übersetzung der Benutzeroberfläche ins Deutsche und der ganze Sicherheits- und (Name-)Serververwaltungszirkus verteilt sich auf ein halbes Dutzend Leute, die in drei verschiedenen Ländern (USA, GB, D) arbeiten – und alle schon längst nicht mehr über die Zoll-Zentimeter-Abstimmungsschwierigkeiten der NASA lachen können (die Reaktion eines amerikanischen Programms, das plötzlich »German Umlauts« verarbeiten soll, ist alles andere als jugendfrei). Ich antworte auf die Frage nach dem Starttermin mit dem »Duke Nukem Forever«-Entwicklungsteam: When it's done!



Umbauarbeiten: Bis auf das schwarze Brett arbeiten unsere Webseiten einwandfrei.

Adventure-Mangel

Ein ernstes Thema: Ist es so oder kommt es mir nur so vor, dass (gute) Adventures aussterben? Ich sehe kaum noch Tests, so fleißig ich auch suche. Sogar bei klassischen Serien wie »Indiana Jones« oder der »King's Quest«-Reihe haben sich die jüngsten Teile ganz unscheinbar in Action-Adventures umgewandelt. Muss ich fürchten, dass »Grim Fandango« oder »Discworld Noir« zwei der letzten Abenteuer waren?. Hat diese »altbackene«, erste Spiele-Gattung schon zu viele Jahre auf dem Buckel? Ich gebe jedenfalls die Hoffnung nicht auf, dass sich LucasArts von seiner »Star Wars«-Fixierung erholt und klassischen Adventure-Nachschub bringt. **(Benjamin Gansert)**

Welche Adventures werden im Moment entwickelt? Auf Anhieb fallen mir nur »The longest Journey« und »Simon the Sorcerer 3D« ein. Dazu bemüht sich Cryo redlich um abgedrehte, intellektuelle Rendereien wie »Faust«.

Das Problem: Die Dinger verkaufen sich einfach nicht gut genug und sind durch die vielen Grafiken und Kombinationsmöglichkeiten des Spielers sehr teuer in der Produktion. Sicher schade, aber bei den Rollenspielen sah es vor einiger Zeit ähnlich finster aus. Und die haben sich doch auch wieder berappelt. Also, die Hoffnung nicht aufgeben. Gerüchten zufolge arbeitet Tim »Fandango« Schaefer an einem neuen, noch geheimen Titel.

Mach doch so lange aus der Not eine Tugend, wie Roland, der sich mit Story-lastigen Rollenspielen (wie »Final Fantasy 7 und 8« oder »Planescape: Torment«) und guten Action-Adventures (wie »System Shock 2« oder »Nomad Soul«) über die Dürrezeit hinwegtröstet.

Hardware, die 2.

Es scheint, dass sich die Redakteure um einen jugendlicheren Sprachstil in ihren Tests bemühen. Scheinbar wird das so vom neuen Verlag gefordert. Solange dabei nicht vergessen wird, dass auch Computer-Neandertaler wie ich mit meinen 26 Jahren Eure Zeitschrift lesen, ist das ja in Ordnung. Aber was überhaupt nicht in Ordnung ist: dass Ihr die Hardware-Empfehlung weglasst. Was soll das? Woher soll ich denn nun wissen, ob ein Spiel auf meinem Computer läuft, wenn ich nicht gerade einen 700er Pentium III habe? **(Lutz Rinne)**

Wie wäre es mit den Hardware-Angaben am Anfang des jeweiligen Tests? Und einen jugendlicheren Schreibstil verlangt wirklich niemand – vielleicht wollen manche unserer Redakteure damit nur die vorgezogene Midlife-Crisis vertuschen?

BESUCHSZEIT

Das Cover der Ausgabe 1/2000 finde ich perfekt, dieser Edellook ist einfach genial. Was mich interessieren würde, kann man Euch auch mal besuchen und sich euren Arbeits-, beziehungsweise Spielplatz mal anschauen? Denn ich persönlich stelle es mir schon schwierig vor, sich beim Spielen auch noch auf bestimmte Einzelheiten zu konzentrieren, um die dann später im Testbericht abzuliefern. Ich bin schon schwer beeindruckt. Ohne Euch würde wahrscheinlich so mancher, unter anderem auch ich, in eine von vielen Marketing-Fallen laufen. **(Ronny Schrauf)**



Interstate '82: gediegener Look, cooles Spiel.

So gern wir wollten und so schön Du uns auch lobst: Ein Besuch ist leider nicht drin, unsere Redaktionseinblicke per Multimedia-Leserbrief müssen erst mal reichen. Zur Gedächtnisentlastung haben unsere Tester beim Spielen immer Block und Stift neben sich liegen. Und wenn im Großraumbüro mal wieder zu sehr die Post abgeht, verziehen sie sich für einen Test auch schon mal nach Hause.

Nanu?

Schaut Euch doch mal die Seite 270 (Jahresinhalt) in der PC Player 1/99 an. Demnach hättet Ihr folgende Wertungen vergeben:

- »3D Seeschlacht«: 120 Punkte
- »Ancient Evil«: 119 Punkte
- »Nira Intense Import Drag Racing«: 116 Punkte
- »Metro-Police«: 211 Punkte

Wieso schneidet »FIFA '99« mit 186 Punkten und »FIFA 2000« nur mit 84 Punkten ab? ;-) **(Georg Pichler)**

Du hast uns durchschaut. Besonders Volker wollte das von ihm so geliebte »Metro-Police« deutlich aufgewertet sehen. Und gerade Firmen mit Klassikern wie »Drag Racing« haben erst ein Jahr nach der Veröffentlichung Geld für eine Anzeigenkampagne. Denen helfen wir mit den angepassten Wertungen gerne aus.

Kriegsberichte

Was muss ich in der Ausgabe 2/2000 im Special zu »Command & Conquer: Rene-

DANKE, VOLKER!

Hallo Steffi, richte Volker Schütz doch bitte aus, dass seine Tests in der 2/2000 (zum Beispiel »Asterix« und »Bfris«) genial sind. Ich amüsiere mich immer köstlich, wenn Volker die schlechten Dinge eines Spiels so wunderbar ironisch und witzig kommentiert. Die Artikel haben fast schon Kalkofe-Niveau! Ich hoffe, er schreibt in Zukunft wieder mehr Artikel. Übrigens fände ich es bei den Tests gut, wenn auf dem oberen Teil der Seite die Homepage angegeben wäre, auf der man mehr Informationen über das jeweilige Spiel einholen kann. **(Ingo Nugel)**

Lob hiermit weiter gegeben. Volker wird, so es sein Jura-Studium zulässt, in jeder Ausgabe einen bis mehrere Tests für uns verfassen. Danke für den Link-Tipp, mal basteln, wie so etwas aussehen würde.

gade« auf Seite 76 lesen? Ich zitiere Louis Castle wörtlich: »Es geht mehr um eine Kriegsphantasie, um eine Romantisierung, was für ein Heidenspaß Krieg eigentlich sein sollte.« In was für einem Geisteszustand war der Mann denn, als er diesen Murks von sich gegeben hat? Dass Krieg einen Heidenspaß macht, kann man täglich in sämtlichen Medien verfolgen, wenn man zum Beispiel im Gesicht eines Kosovaren erkennen kann, was für ein Heidenspaß es war, letztes Jahr seine Familie, seine Verwandten und sein Haus zu verlieren. Russischen Soldaten und Tschetschenen steht der Spaß regelrecht ins Gesicht geschrieben, wenn sie sich vor Schmerzen winden, weil ihnen der halbe Unterkörper weggeschossen wurde.

Ich bin bei weitem kein Pazifist, aber wenn jemand den Krieg als Spaß bezeichnet, auch wenn er nur in seiner Phantasie oder in romantisierender Sichtweise stattfindet, dann hört es bei mir auf. Krieg hat immer etwas mit Leid, Blut, Verletzung, Tod und Vertreibung zu tun! Und wer das als Spaß bezeichnet, ist entweder Extrem-Masochist oder komplett verblödet.

Von Euch, die Ihr immer darauf hinweist, dass Ihr ja eigentlich Gewaltverherrlichung verabscheut, hätte ich etwas mehr Fingerspitzengefühl erwartet, indem Ihr einfach den letzten Teil dieses Zitates herausstreicht. **(Thilo Baumann)**

Krieg ist toll und romantisch. Das dürfte (oder sollte) doch zumindest ein kleines Aufheulen bewirken, oder nicht? Die Aussagen in dem Artikel waren ja gerade typisch dafür, wie die Amerikaner zur Zeit in Europa gesehen werden. Im letzten Spiegel wird nicht umsonst über den amerikanischen Chauvinismus in jüngster Zeit lamentiert. Ich (25 Lenze jung) wäre der letzte, der bestreitet, sich öfters mal genüsslich an einen 3D-Shooter zu setzen. Aber ich kann ebenso abschätzen, wann der Hintergrund ein ernster ist. Wenn jetzt also Castle von Romantisierung und Distanzierung von Blut und Krieg redet, so könnte man meinen, dass man in den USA wirklich an den Nintendo-Krieg glaubt, der dort wohl erfolgreicher, als ich gedacht hätte, im Fernsehen propagiert wird.

Die »Entmenschlichung« der Gegner, wie sie laut Castle bei der Texturierung der NOD-Soldaten betrieben wird, ist wirklich gigantisch! Ich würde mich sehr für einen kompletten Abdruck des Interviews interessieren. Wie wäre es, wenn Sie es einfach auf Ihrer Homepage ablegen? Es wäre wohl ein Sinnbild des Kriegs-Paradigmas in den USA.
(Bjoern Schirmeier)

Falls Ihr die E-Mail-Adresse von Louis Castle in einer Schublade liegen habt, dann ratet ihm doch mal, seinen nächsten Urlaub in Tschetschenien zu verbringen – in Grosny soll ja zurzeit Bomben-Stimmung herrschen. Er könnte natürlich auch mal Somalia und den Irak besuchen oder vielleicht eine Städtereise nach Sarajevo oder Hiroshima buchen. Mal ehrlich: Der Mann kann doch nicht mehr ganz Herr seiner eigenen Worte sein. Ich gehöre wahrlich nicht zu den Personen, die ständig die Gewalt in Computerspielen anprangern, indem sie zum Beispiel Ego-Shooter mit fragwürdigen Argumenten zu diskreditieren versuchen. Im Gegenteil, ich mag solche Spiele wie »Aliens vs. Predator« oder »Unreal Tournament«. Aber ich weiß gleichzeitig, dass sie nicht real sind und nur der Unterhaltung dienen, es ist Entertainment. Es erfüllt denselben Zweck, wie ein Film, ein guter Roman oder eine abgefahrene Disco.

Auch wenn sich die »Command & Conquer«-Serie riesiger Beliebtheit erfreut: Möchte deswegen jemand diesen Krieg real erleben, daran Anteil haben? Wohl kaum. Denn in der Realität wird aus einem roten Pixel-Fleck eine Leiche, aus einem »Frag« ein Opfer, aus einem Hitpoint ein Hingerichteter. Romantisierungen solch ernster Themen wie Krieg und fehlgeleitete Gedankengänge wie »... was für ein Heidenspaß Krieg eigentlich sein sollte« dürfen nicht vorkommen. Es wäre viel besser, wenn man zur Realität steht, sie eben nicht ausklammert, sondern sagt: »Leute, dieses Spiel soll euch in erster Linie Spaß machen, aber denkt daran, dass die Realität anders aussieht.«
(Frank Schneider)

Wir haben heiß darüber diskutiert, ob und wie wir die Aussagen Castles wiedergeben sollten. Wir haben das »Command & Conquer: Renegade«-Special unserer US-Kollegen von PC Gamer schließlich ungekürzt übernommen.

Nicht etwa, weil wir ähnliche Ansichten haben oder irgendjemanden schlecht machen wollten, sondern um zu zeigen, wie salopp manch amerikanischer Entwickler in



Command & Conquer: Renegade – Sieht so die »Romantisierung« des Krieges aus?

seinem klimatisierten Büro mit dem Thema Krieg umgeht. Wir unterstellen Louis Castle, den wir selbst als besonnenen und freundlichen Menschen kennen gelernt haben, keine bösen Absichten, fragen uns aber, ob er vor einem Team europäischer Spiele-Journalisten ähnliche Aussagen gemacht hätte.

Die deutsche Electronic-Arts-Vertretung, die für den Vertrieb von Westwood-Produkten zuständig ist, empfindet seine Sätze übrigens ebenso geschmacklos wie all diejenigen Leser, die uns geschrieben haben.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

Tipps & Tricks per Fax

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Spielehotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technikhotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Alpha Centauri, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602:		
Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AOE: Rise of Rome, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(Subquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate:		
Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
Commandos	10	(0190) 192 464 – 014
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Curse of Monkey Island, The	6	(0190) 192 464 – 015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dominion	8	(0190) 192 464 – 026
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
F1 Racing	2	(0190) 192 464 – 016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout	4	(0190) 192 464 – 017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464 – 024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464 – 018
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Indiana Jones und der Turm von Babel	14	(0190) 192 464 – 125
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Mech Commander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railrad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six: Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Riven	4	(0190) 192 464 – 019
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertips	1	(0190) 192 464 – 046
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Wars Episode 1.	7	(0190) 192 464 – 090
Die dunkle Bedrohung		
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464 – 025
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2000	2	(0190) 192 464 – 900
(ohne Tests + Tipps)		
Tipps-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 98	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Übersicht 99	1	(0190) 192 464 – 932

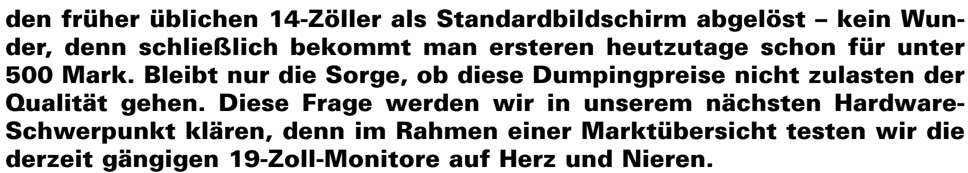
Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

VORSCHAU

Von der nächsten PC Player dürfen Sie einiges erwarten.

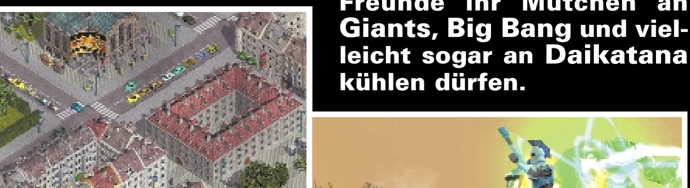
DA SCHAU HER





Dass sich die Rechnerpreise seit Jahr und Tag im schier unendlichen Sinkflug befinden, ist ebenso erfreulich wie bekannt. Löblicherweise passen sich seit einiger Zeit auch die Monitore diesem Trend an. Inzwischen hat der 19-Zoll-Monitor den früher üblichen 14-Zöller als Standardbildschirm abgelöst – kein Wunder, denn schließlich bekommt man ersteren heutzutage schon für unter 500 Mark. Bleibt nur die Sorge, ob diese Dumpingpreise nicht zulasten der Qualität gehen. Diese Frage werden wir in unserem nächsten Hardware-Schwerpunkt klären, denn im Rahmen einer Marktübersicht testen wir die derzeit gängigen 19-Zoll-Monitore auf Herz und Nieren.

FRÜHLINGSERWACHEN



Langsam erwachen die Entwickler aus ihrem Winterschlaf, so dass wir für die nächste PC-Player-Ausgabe einen ganzen Rattenschwanz testfähiger Spiele erwarten. Rollenspieler räumen also besser schon mal ihre Festplatten für Arcatera und Vampire auf. Echtzeit-Strategen werden oberreichlich beschert, denn potenzielle Hochkaräter wie Majesty, Sudden Strike, Dark Reign 2 sowie (einmal mehr) der bereits öfter angekündigte Force Commander sind so gut wie fertig gestellt. Abenteuerlich wird's mit Dracula, Wild, Wild West und Thief 2, geradezu kriminell mit Clou 2. Wirtschaftssimulanten werden dank Grand Prix World und Verkehrsgigant auch nicht vergessen, während Action-Freunde ihr Mütchen an Giants, Big Bang und vielleicht sogar an Daikatana kühlen dürfen.





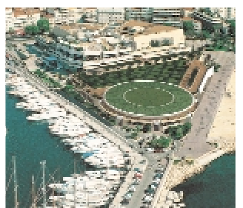
PC PLAYER

4/2000 erscheint am 1. März*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

REISEFIEBER



Nächsten Monat werden wir erstmals der im französischen Cannes ansässigen **Spielemesse Milia** unsere Aufwartung machen, denn die einstmals belächelte Micker-Veranstaltung hat sich inzwischen zur ernsthaften Konkurrenz für die in London beheimatete ECTS gemausert.
Auf die Walz geschickt wird aber auch unser Auslandskorrespondent Markus Krichel. Der soll nämlich im Auftrag unserer Serie über die Geschichte wichtiger Spiele-Entwickler bei **Shiny Entertainment** vorbeischauen.

DILBERT™ BY SCOTT ADAMS







PC PLAYER FINALE

Das PR-Goodie des Monats

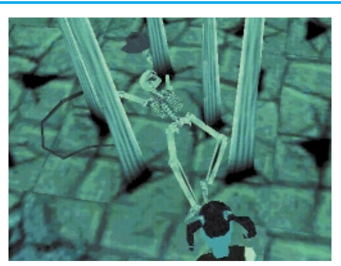
Gewinner in diesem Monat: Shiny mit dem herzallerliebsten Porzellan-Engel Bob aus »Messiah«. Bleibt nur die Frage, warum der die Hände vor die Augen hält. Wissen Sie es? Die besten Antworten (bitte an ra@pcplayer.de, Stichwort: Messiah) kommen ins nächste Finale.



Augen zu und durch – Engel Bob muss nicht zu Fielmann.

R.I.P. INDIANA JONES

Jürgen Benkovich entdeckte einen infamen Seitenhieb in »Tomb Raider 4: The last Revelation«: Ein Skelett, das mit primären Abenteurer-Merkmalen eines bekannten Helden namens Henry »Indiana« Jones ausgerüstet ist. Hoffen wir besser, dass dieses Bild nur gestellt ist.



Genau hinsehen: Was hat das etwas farbfalsche Skelett in den Händen? Na?

KARTEN-SPIELE, TEIL 2

Wie angedroht, hier die Top-3 der nach Redaktionsschluss unserer letzten Ausgabe eingegangenen Weihnachtskarten. Viel Spaß beim Anschauen! (ra)



Platz 1: Die schnuffige Karte um Rayman, Ed und Globbox von Ubi Soft.



Platz 2: Das englische 3DO-Team malte sich im schönsten Army-Men-Grün an.

Platz 3: Die Grußkarte zum Selberdrucken von Havas Interactive.



So, wie die Jungs hier auf beiden Bildern feiern, kann es sich nur um Weihnachts-Pilsener handeln.

DIE WAHRHEIT ÜBER DIABLO 2

Stefan Seidel deckt auf, warum »Diablo 2« immer wieder verschoben wird. Die Grafiker von Blizzard scheinen mehr Spaß an wilden Zechgelagen zu haben, wie diese Aufnahmen vom Blizzard-Server dokumentieren. Ob das Spiel noch in diesem Jahr erscheint? Hält Engel Bob deshalb die Hände vor seine Augen?

NOCH FRAGEN?

Patrick Scharnowski und Florian Käutner schickten uns die definitive Fehlermeldung, mit der sich »Unreal Tournament« mitten in der Nacht bei ihnen verabschiedete. Wir meinen: Hier wäre weniger mehr gewesen.



Und jetzt? Wie erklär' ich das bloß der Hotline?

tikis MS-SpielDOSe



UND DANN WAR DA NOCH...

... die Nachricht auf www.gamespot.com, dass die Arbeiten an »Blizzard 2« so gut wie abgeschlossen sind. Kein Wunder, dass wir noch immer auf »Diablo 2« warten (entdeckt von Stefan Seidel).

Development on Blizzard II is reportedly nearing completion and should be out my mid-February of 2000. Expect to see a lot more press on the game as its release date approaches.

Blizzard 2 ist ja schön und gut – aber was ist aus dem ersten Teil geworden?